Informatikai magazin PC felhasználóknak

PC ULTRA ● I. évfolyam 1. szám ● 1996. február

PC ULTRA

BEVEZETŐ ÁRA: 198,-FT

Több, mint 100 ezer forint értékű nyeremény!!!



Játékleírások
The Dig, Battle Isle 3., Capitalism, Battleground Ardennes, Screamer, Rebel Assault 2., Millennia, SWAT, Stonekeep, Cybermage, Sim Isle...

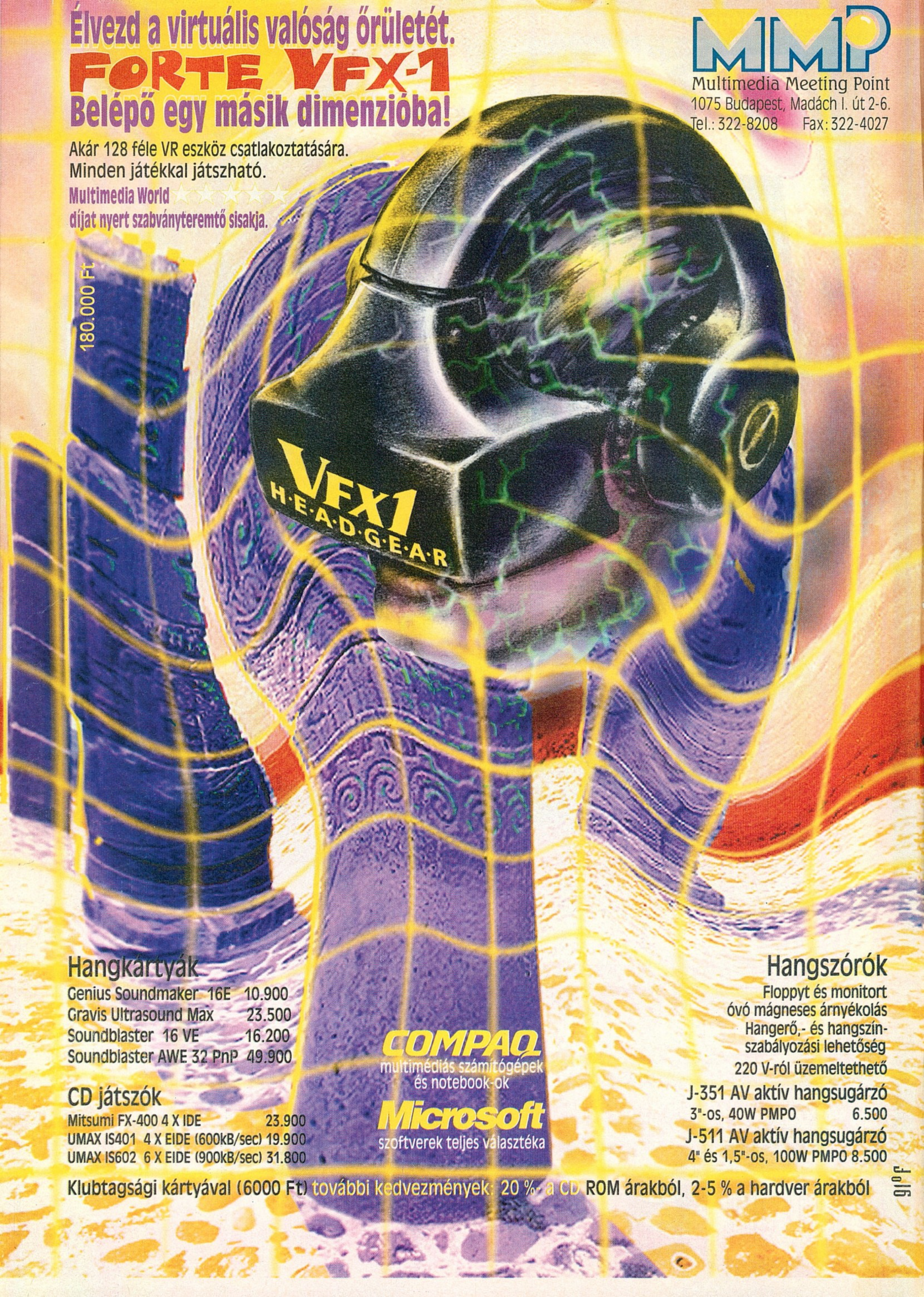
CD-tesztek
MS Music Central, Kittenberger Zoo, Ebciklopédia, CD Magazinok...

Felhasználói infok:
WIN'95, Internet, DTP, zenerovat, DMA csatorna használata...

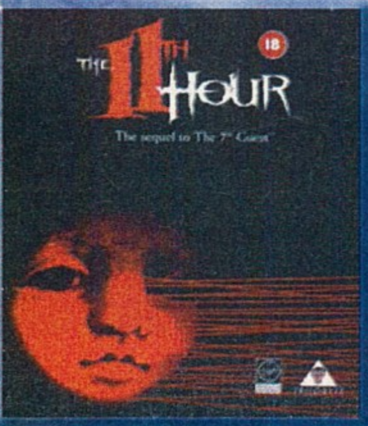
Külvilág:
Video-, zene- és könyvajánlat

9 771219 766001

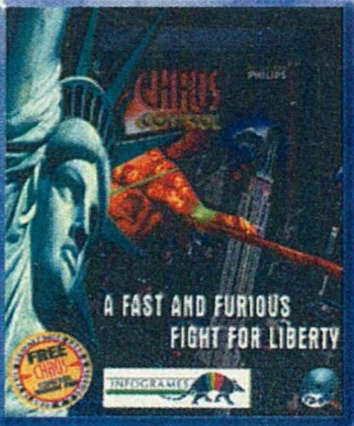
COM-WARE


Élvezd a virtuális valóság őrületét.
FORTE VFX-1
Belépő egy másik dimenzióba!
Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.
Minden játékkal játszható.
Multimedia World
díjat nyert szabványteremtő sisakja.
180.000 Ft
MMP
Multimedia Meeting Point
1075 Budapest, Madách I. út 2-6.
Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027
VFX1
H·E·A·D·G·E·A·R
Hangkártyák
Genius Soundmaker 16E 10.900
Gravis Ultrasound Max 23.500
Soundblaster 16 VE 16.200
Soundblaster AWE 32 PnP 49.900
CD játszók
Mitsumi FX-400 4 X IDE 23.900
UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 19.900
UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 31.800
COMPAQ
multimédiás számítógépek
és notebook-ok
Microsoft
szoftverek teljes választéka
Hangszórók
Floppyt és monitort
óvó mágneses árnyékolás
Hangerő,- és hangszín-
szabályozási lehetőség
220 V-ról üzemeltethető
J-351 AV aktív hangsugárzó
3"-os, 40W PMPO 6.500
J-511 AV aktív hangsugárzó
4" és 1,5"-os, 100W PMPO 8.500
Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 % a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

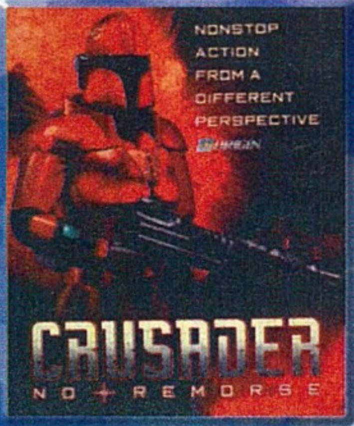
ECOBIT



A 7th Guest 2. része 7992.-



Rajzfilm stílusú akció 5130.-



Egy új perspektíva 7992.-

Januári akciós CD-ROM áraink:

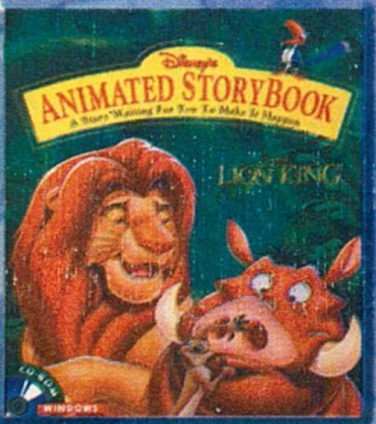
Gyermek játék:	
Bodyland	3259.-
Alice in wonderland	3149.-
Playroom for kids	4900.-
Lion King animated storybook	6470.-

Játék:	
101 only the best game 1-3	2200.-
Kings quest VII	4050.-
System Shock	4500.-
Descent	5130.-
7th Guest	3822.-
11th Hour	7992.-
Drug Wars	6165.-
Warcraft II.	7992.-
Marilyn Monroe Files	10240.-
Magic Carpet 2	7992.-
Actua Soccer	7992.-
Breach 3.	3840.-
Fatal racing	7992.-
Street fighter series	2320.-
Phantasmagoria	9592.-
Stonekeep	7992.-
Sonekeep Shareware	1192.-
Buried in Time	8792.-
Virtual pool	6480.-
Hardball 4.	5670.-
Chaos control	5130.-
Subwar 2050	5400.-
Sawage warriors	3602.-
Dig	7992.-
Panic in the Park	5592.-
Command & Conquer	7992.-
Need for Speed	hívjon!
Last Dinasty	7992.-
Crusader no remorse	8190.-

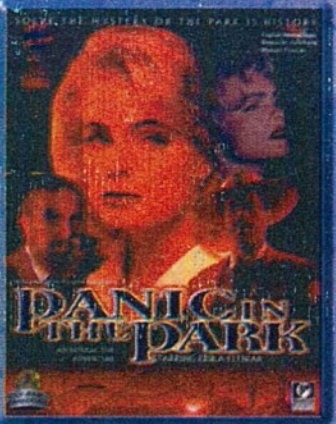
Ismeretterjesztô:	
Webster enciclopedia 95	3121.-
Compton enciclopedia 95	3780.-
Grolier enciclopedia 96	4275.-
World vista	3800.-
National Geographic sorozat	2189.-
Automobile registry	2363.-
ADAC auto guide 96	5992.-
Monty Python Complete Waste of Time	5342.-
35000 Designer Clipart 1-5	2000.-
Video Movie Guide	2000.-
Dinosaur/Space adventure	2430.-

Az áraink ÁFA nélkül értendôek!

Oroszlánkirály gyermekeknek 6470.-



Erika Eleniak felnôtteknek 5592.-



Készségfejlesztô játékok 2689.-



Cím: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25.

Tel.: 322-9202, 268-0361

Email: ecobit@mail.datanet.hu

Nyitva: Hétfôtôl-péntekig: 10.00-18.00
Szombaton: 10.00-14.00

CD klub tagság:

A CD klub várja azokat, akik átlagosan 15%-kal olcsóbban akarnak vásárolni CD-ROM kínálatunkból, élni kívánnak a CD visszavásárlási programunkkal, a meglepetés klub akciókról nem is beszélve...
A klubtagsági díja egy évre 5.000.-, diákoknak 4.000.- Ft.

Viszonteladók figyelem!

Várjuk a Multimédiával foglalkozó üzleteket. Csatlakozzon ön is az EcoBIT Multimédia lánchoz!

CD-ROM archiválás:

Vállaljuk CD-ROM-ok másolását CD-ROM-ról, HD-ról, akár azonnalra is. Titkos adatok archiválása esetén házhoz megyünk. Az árak:

	Felirás	további session
Azonnal	2100	1050
12 óra	1550	775
24 óra	1000	500
48 óra	800	400
Háznál	Hívjon!	Hívjon!

Nyomtatók:

HP Deskjet 600	56.350.-
HP Deskjet 660C magyar	73.700.-
Epson Stylus Color IIS	87.900.-
Epson FX870	74.100.-
Epson FX1170	84.900.-
Epson EPL3000 Laser	89.900.-
Epson LQ100	32.100.-
Epson LQ570+	66.900.-
Epson LQ1070+	99.900.-
Epson LX300	30.300.-
Epson LX1050+	59.990.-
Epson LQ100	32.100.-

Szünetmentes tápegységek:

Best Patriot 250	18.480.-
Best Patriot 400	Hívjon!

Hang:

Golden Sound Pro III	5.875.-
SoundBlaster AWE32	24.000.-
SoundZapper	6.960.-
BravoSound 16 MCD	9.376.-
SB16 Plug&Play (Creative)	13.592.-
Opti16 8640.-	
CP-18 Hangszóró	2.724.-
AT-85 Hangszóró	9.120.-
SP-696 Hangszóró	6.720.-

CD-ROM meghajtók:

Panasonic 2X	8.900.-
Panasonic 4X IDE	20.160.-
Creative 6X IDE	36.000.-
CD illesztô	1.500.-

MPEG:

UPM távirányítós	35.890.-

Adathordozók:

TDK CDR 650Mb	1.242.-
TDK CDR 150Mb	1.084.-
CD tok	100.-
TDK MF2HD formatted	890.-
TDK MF2HD	876.-
TDK MF2HD 20/Box	1.800.-
TDK M2HD	830.-
Sony MFD2ED	5.670.-
Sony 2HD formatted	1.110.-
Sony 2HD	1.075.-
Sony 2HD 20/Box	2.216.-
Sony MFD2HD 3/Box	394.-
Sony MF2HD 20/Box	2.217.-
3M DSHD formatted	990.-
NoName HD formatted	520.-
TDK HS180+20	433.-
TDK HS240	520.-
Sony Vivax E195	464.-
Sony Vivax E240	507.-
Sony 8MP90	879.-
Sony HI8MP90	1.799.-

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Közhírré tétetik!
Ezúton meghirdetjük nagyszabású PC ULTRA előfizetési akciónkat!
Itt mindenki nyer!
Az előfizetési díj 1 évre 2.376,- Ft, vagyis 198,- Ft/db . Ez ugyebár pontosan annyi, mint a hírlapárusoknál, azonban megbokrosodott világunkban kevésbé tartjuk valószínűnek, hogy a lapnak év végén is ez lesz az ára. Előfizetőink viszont biztos, hogy az előfizetés teljes időtartama alatt **azonos áron juthatnak hozzá** a laphoz, nem beszélve arról, hogy nem kell hónapról hónapra vadászni a hírlapárusoknál, hanem házhoz jön a küldemény. Természetesen nem csak ezért érdemes előfizetni.
Mint, ahogy az ebből a számból is kiderül, őrült sorsolásokat szervezünk, illetve szerveznek cégek is lapunkon keresztül, melyeken havonta 50-100 ezer Ft értékű ajándékot is nyerhetsz. Nos, az előfizetők esélyei az előfizetés időtartamával arányosan nőnek. Ez azt jelenti, hogy **féléves előfizetés esetén 2x-es, éves előfizetés esetén pedig már 4x-es eséllyel indulhatsz a pályázatokon**, vagyis neved ezzel arányosan többször fog szerepelni a kalapban.
Az idei év meglepetéseket is tartogat előfizetőink számára. Ezek persze csak akkor meglepetések, ha előre nem áruljuk el őket. Annyit azért elárulunk, hogy lesznek olyan hónapok, amikor **csak az előfizetők kapnak meg a laphoz tartozó bizonyos mellékleteket.** Ezek az utcai terjesztésben kapható lapokban nem lesznek benne.
Az előfizetés rendezhető közvetlenül a kiadóban, az előfizetési díj feladható Belföldi Postautalványon, vagy átutalással is teljesíthető az impesszumban közölt bankszámlaszámra. A pénz beérkezése után megjelenő első számtól tudjuk postázni a lapot.
Lesz őrült sorsolás is azok között, akik 1996. tavaszán érvényes 1 éves előfizetéssel rendelkeznek.

A fődíj: 50.000,- Ft készpénzben!!!



Természetesen emellett multimédia eszközök és játékok is várják majd, hogy gazdára találjanak. A sorsolásra minden bizonnyal az IFABO'96 kiállításon fog sor kerülni. A részletekről később szólunk.
Nincs más hátra, fizess elő és biztos, hogy minden hónapban hozzájutsz lapunkhoz!

Játék



Törekvéseink között első sorban szerepel az, hogy az újságban közölt szöveganyagon túl is nyújtsunk valamit Olvasóinknak. Először arra gondoltunk, hogy mindenkihez elmegyünk és egész éjszaka csintalan vicceket súgdosunk a fülébe. Mivel ettől nyilván sokaknak álmatlan éjszakákat okoztunk volna, maradtunk inkább a nyereményjátékoknál. Az újság lapjain időről-időre találkoztok majd az innen balra látható Ultra-kölyökkel, aki különböző elmés kérdésekkel szórakoztat majd benneteket. A kérdések megfejtői között különféle apró csecsebecséket (hardvereket, szoftvereket, CD-ket, könyveket, meg mindenféle bigyót) fogunk kisorsolni a játékban megjelöltek szerint. Ehhez mindössze annyi a teendő, hogy a megfejtésedet a 19-20. oldalon található levelezőlapon, a

TARTALOM

JÁTÉKLEÍRÁSOK

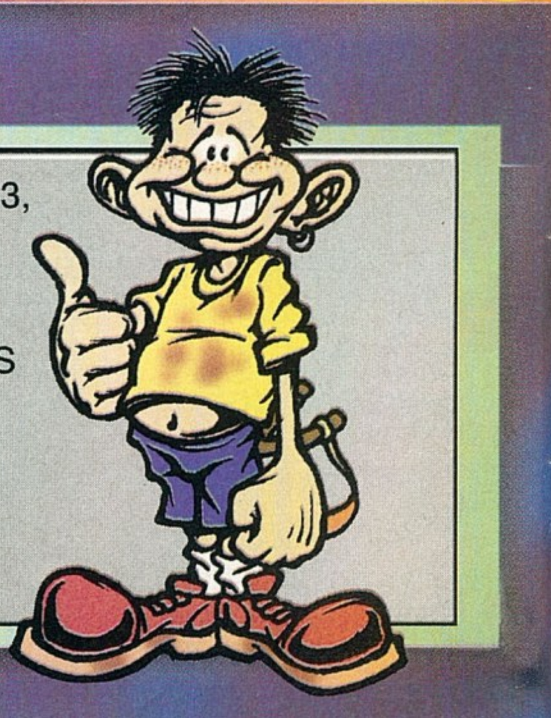
CD-TESZTEK

A tesztablak felső részén találjátok, hogy a játék futtatásához minimum milyen hardver (illetve Win-alkalmazások esetén szoftver) szükséges, azaz egyáltalán min hajlandó elindulni (az ajánlott ennél nyilván sokkal jobb). Alatta találjátok, hogy a játékot ki adta ki, a Tesztpéldánynál pedig azt, hogy a gyártó vagy pedig valamelyik hazai CD-forgalmazó bocsájtotta rendelkezésünkre (ha itt nincs semmi, akkor a játékot megvettük – de ez azért aránylag ritka eset lesz...). A játékokat négy szempont alapján teszteljük, és 0-tól 10-ig osztályozzuk, amit a csillagok jeleznek. A Grafika és a Hang értelemszerűen a játék grafikai és zenei megvalósításáról alkotott véleményünket jelzi (utóbbi alatt természetesen a zene és a hanghatások összességét értve). Mivel mindkettő lehet tisztán digitalizált is, ilyenkor természetesen vagy nem lesz értékelve a produkció, vagy pedig csak a minősége. A Design jelzi, hogy hogyan sikerült a szerzőknek összepasszintania az egyes részeket kezelhetőség és look szempontjából, azaz szem-szájnak-joysticknek mennyire kedves a mű. Az IQ mutatja, hogy a játék mennyire veszi igénybe a játékos szürkeállományát, az Ultra-kölyök pedig az overall, ami most kivételesen nem felsőruházatot jelent, hanem az általános véleményünket a játékról. Remélhetőleg lírai gesztusaival jól visszaadja a lelkünkben fortyogó érzelmeket...

Minimum hardver: Pentium 133, 256 MB RAM, 8x CD-ROM

Kiadó: Fun Soft Ltd.
Tesztpéldány: Drink or Die BBS

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆



megadott beérkezési határidőig eljuttatod szerkesztőségünk címére. A válaszokat a levlapon értelemszerűen a játék sorszámához kell beírni. (Figyelem, lesz olyan játék is, amire külön levlapon kell beküldeni a megfejtést!) Egy adott játékra csak egy megfejtés küldhető be (illetve beküldhető több is, de csak egy fog részt venni a sorsoláson). Mivel Olvasóink között kivételezett helyet foglalnak el az előfizetőink, **az egyéves előfizetőink négyszeres, a féléves előfizetőink pedig kétszeres eséllyel vesznek részt a sorsoláson** (vagyis négyszer illetve kétszer szerepel majd a nevük Fortuna istenasszony szarujában, vagyis a gömbben). A nyertesek nevét a 2 számmal későbbi PCU-ban megtalálhatjátok.

FELHASZNÁLÓI INFOK:

KÜLVILÁG

BOOT

Szeretettel köszöntünk mindenkit új lapunk első számában, amelynek elsődleges célja, hogy a magyar PC-felhasználók információéhségét a lehetőségek határain belül a legmesszebbmenőkig kielégítse. Most tehát bebootolunk, elsősorban természetesen azért, hogy friss PCU vírusokat helyezzünk el a köztudatban, másodsorban pedig azért, hogy vázoljuk elképzeléseinket a jövőt illetően. Utóbbira azért van szükség, mert szeretnénk a PCU arculatát minél jobban hozzáigazítani leendő Olvasóink igényeihez, amihez természetesen az szükséges, hogy megismerjük a véleményeteket az elképzeléseinkről, továbbá ötleteiteket az esetleges tartalmi bővítésekkel kapcsolatban.

Az újságnak mintegy felét az újonnan megjelent játékoknak ismertetőjével, leírásával, tesztelésével kívánjuk megtölteni, már csak azért is, mert talán nem tévedünk, ha úgy tippelünk, hogy Olvasóink között nyilván a játék az egyik leggyakrabban előforduló alkalmazás.

Több állandó rovatunk foglalkozik majd a felhasználói információkkal. Az Internet-rovat az Internet alkalmazásával, illetve híreivel foglalkozik; a Decibel a PC-s zajcsiholás (hangkártya tesztek, programozás, zeneszerkesztők, stb.) kérdéseit feszegeti; a DTP-rovat a nyomdatechnikai alkalmazások világába nyújt bepillantást; de a felsoroltakon kívül sor kerül majd különböző hardverek tesztjére, illetve egyes érdekesebb szoftverek ismertetésére is.

Nem szeretnénk elhanyagolni a különböző ismeretterjesztő (vagy egyéb) multimédia CD-k ismertetését sem (például MS Home-sorozat), különös tekintettel a magyar kiadásban megjelenő kiadványokra.

Mivel többek egybehangzó állítása szerint létezik a számítógépen kívül egyéb adathordozó és média is, ezeknek is szentelünk néhány oldalt: az újság végén találjátok a könyv-, zene- és video (film) piac aktuális újdonságait.

Pillanatnyilag ezek a tartalmi felépítésre vonatkozó általános elképzeléseink, de természetesen szívesen várunk bármilyen építő jellegű javaslatot (vagy kritikát) a postafiók vagy e-mail címünkre (ld. az impresszumban)

a szerkesztők

PC ULTRA
Informatikai magazin PC felhasználóknak
I.évfolyam - 1.szám - 1996. február, megjelenik havonta
Kiadja: COM-WARE Lap- és Könyvkiadó Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos ügyvezető igazgató
Felelős szerkesztő: Rucz Lajos
Helyettes szerkesztő: Kiss László
Borító: The Dig (PR poszter)
Belső grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Szerkesztőség: 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál út 8.
Postacímünk: 1519 Budapest, Pf.: 363.
Telefon/Telefax: 371-0004, E-mail: pcu@odin.net
HU-ISSN 1219-7661
Lapunk következő száma február 28-án jelenik meg

Előfizethető a kiadónál közvetlenül, postán keresztül belföldi postautalványon, vagy átutalással a COM-WARE Kft. 11711041-20418533 pénzforgalmi jelzőszámára.
Ára: 198,- Ft, előfizetés 1 évre: 2.376,- Ft, fél évre: 1.188,- Ft, negyedévre: 594,- Ft
Hirdetésfelvétel közvetlenül a szerkesztőség címén keresztül
Szerkesztőségünk a lapban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget
Lapunk részt vesz a Microsoft® fiatal felhasználókat támogató programjában
A kiadó ügyviteli munkáit az ECOBIT Kft. szoftvereivel végzi
A kiadó hivatalos hardver szállítói: MIXIM Kft., AXICO Kft.
Tördelés, színbontás: COM-WARE Kft., Levilágítás: TIMP Kft.
Nyomás: Zrinyi Nyomda Rt. (96 2561/01-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István vezérigazgató
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHE, valamint számítástechnikai üzletek és könyvesboltok

NEWS

Üdvözlünk mindenkit ezen szép új év első News rovatában. Mögöttünk a karácsonyi dömping, előttünk alig egy pár játék, de azért valami újdonság azért került.

Ugyan szegény CivNet már vagy éve húzódik, ez nem akadályozza meg a Microprose-t, hogy CIVILISATION 2000 néven bejelentsen egy új játékot. Új izometrikus perspektívában játszódik a játék a régi felülnézeti helyett. Új csapatok is lesznek, mint az elefántok, terroristák, íjászok. Minden újdonság ellenére kételném, hogy képes lenne megismételni a nagy öreg sikerét, de majd meglátjuk! Addig is egy kis info a CivNet-ről: lesz benne persze TCP/IP (Internet), NetBIOS, Artisoft Lantastic, Novell IPX támogatás. Azonban a normál földi halandókat sokkal inkább érdekli a BBS-n keresztüli játék lehetősége, s még inkább a sima modemes játék. Arról nem is szólva, hogy akár EGY géppel is lehet majd többen játszani!!!



Command & Conquer 2.

A Psygnosis/Sony hamarosan elkészül egy új, horrorelemekkel tűzdelt, 3D akció/kalandjátékkal, amelynek grafikája a legjobb napjaikat idézi. A CHRONICLES OF SWORD története az Arthur király köré szövődő mondavilágból merít: a főhős szerepében Sir Gawaine-t alakítjuk, aki megpróbálja megmenteni Arthur királyt az ellene áskálódó féltestvérétől, Morgan le Faytől. Ha az egész játéknak olyan lesz a kidolgozása, mint amit az első screenshotok mutatnak, akkor '96 egyik nagy slágere lehet belőle.



Chronicles of the Sword

A Talonsoft folytatja menetelését a stratégia játékok piacán: a BATTLEGROUND-sorozatában az ARDENNES (ld. hátrébb a leírást) után a GETTYSBURG fog megjelenni, ami az amerikai polgárháború döntő ütközetét dolgozza fel. Különösebb változás nincs az előző részhez képest, talán mintha a grafikán javítottak volna egy kicsit.



Battleground: Gettysburg

Ray Bradbury munkái évtizedek óta a sci-fi kedvelők alapvető olvasmányai. Egyik leghíresebb művéből, a 'Marsbéli krónikák'-ból most készül egy grafikus kalandjáték, amelynek kivitelezése az első hírek szerint leginkább a Myst és és a 7th Guest stílusát fogja idézni.

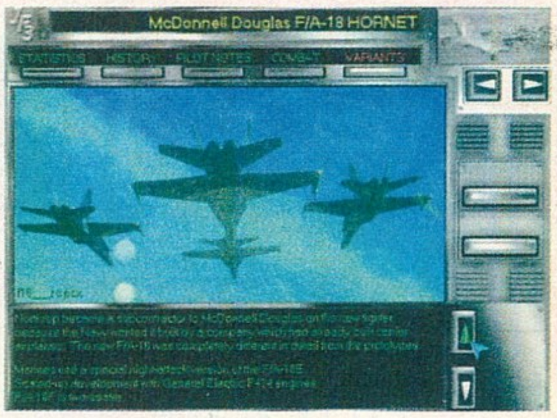
COMMAND AND CONQUER-rajongók figyelem! Még ki sem hűlt vadonatúj játékotok a Westwood máris nyomja hozzá az új scenario-disket, amelyen hat új küldetés lesz található (megjelenés: február eleje). Azonkívül gőzerővel fejlesztik már a 2. részt, amely egyelőre RED ALERT munkacím alatt készül.

A háborús stratégiai játékok eddig igazából nem részesítették nagy kegyben az I. világháború ütközeteit, sőt, hirtelen nem is tudok mondani egyetlen olyan játékot sem, amely egy ilyet dolgozott volna fel. Ezen a nyilvánvalóan tarthatatlan helyzeten igyekszik változtatni a Gametek, amelynek márciusban megjelenő WAR COLLEGE c. játékában a tannenbergi csatát vezényelhetjük le Hindenburg marsall szerepében. A játék egyébként egy leendő sorozat nyitó darabja, ami a világtörténelem nagy csatáit fogja feldolgozni. Az első részben a tannenbergi csata mellett még helyet kapott négy másik nagy ütközet is (Napóleon Austerlitznél, Pompeius Caesar ellen, stb.)

Settlers 2.



Mostanában a repülőgép szimulátorok rajongói igazán nem panaszkodhatnak, hiszen egyremásra jelennek meg a jobbnál-jobb játékok számukra. A JETFIGHTER III-ban az új amerikai ATF-gép, az YF-22 lesz a főszereplő, ami tulajdonképpen csak 1997-ben áll rendszerbe a valóságban. A leendő szimulátor minőségére valószínűleg mindenki számára biztosítékot jelent, hogy szerzője nem más, mint Bob Dinnerman (Jetfighter I-II., F/A-18 Interceptor).

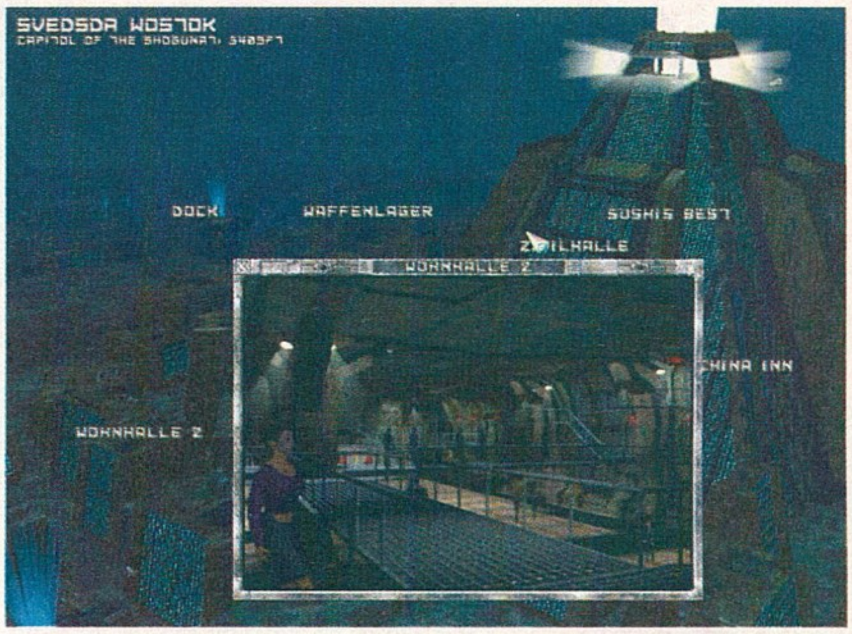


Jetfighter III.

A Blue Byte sem üldögél a babérjain, hiszen egy rakás újdonsággal jelentkezik az új év első felében. Az első egy igazán sajátos grafikai megoldásokkal elkészített fantasy-szerepjáték lesz, nevezetesen az ALBION. Leginkább talán a Sierra Last Dynastyjának képi világát és hangulatát idézi már a nevével is egy másik új fejlesztésük, egy sci-fi kalandjáték, az ARCHIMEDEAN DYNASTY. Lényegesen könnyedebb témát dolgoz fel az animációs remeklésekkel és hatalmas poénokkal telitűzdelt, valószínűleg már januárban megjelenő CHEWY (ESC FROM F5). A végére maradt a hab a tortán: jön a SETTLERS 2. része, jelentősen javított kezelő felülettel és grafikával!

A kanadai légi irányítás egy Tower/Pro nevű programot használ oktatási célokra. A TOWER ennek lesz egy kevesebbet tudó játék verziója. Sajnos Windows alá készül, de ennek ellenére jó játéknak tűnik. Mindenkinek érdemes kipróbálni mondjuk a Chicago-i O'Hara (a világ legnagyobb reptere) irányítását. Legközelebb majd nem lepődünk meg, ha egy gép fél órát késik a felszállással...

A Sim-Tex sem siet túlságosan a MASTER OF ANTARES-szel (de legalább egy végleges nevet sikerült találniuk ennyi év után), de ők is bejelentettek egy másik játékot az X-Com stílusában (egyelőre SUPER HEROES a munkacíme). Szokás szerint a jövőben játszódik, és most mutánsok és gengszterek ellen harcolunk.

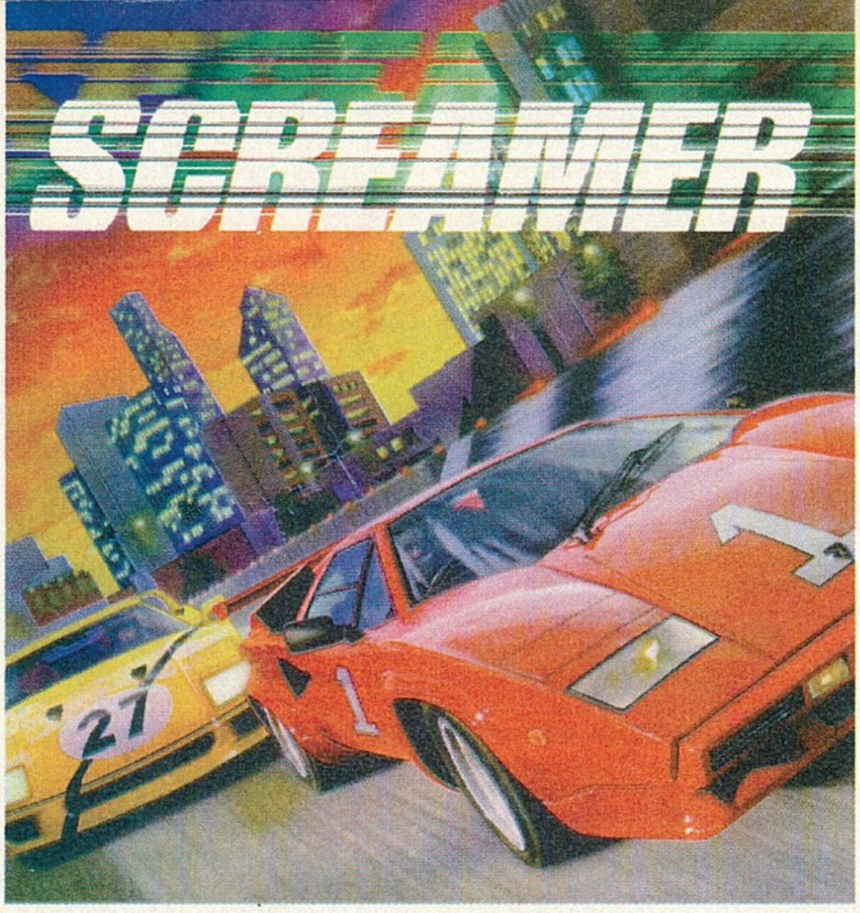




Játék 1

Melyik készülő Blue Byte-játékból származik a fenti kép?

A helyes megfejtések beküldői között 3 db **Blue Byte** demo CD-t sorsolunk ki.



A játék, amire éveket kellett várni, de megérte! Hölgyeim és Uraim, bejelenthetem az első játéktermi színvonalú autóversenyt, a Screamert!

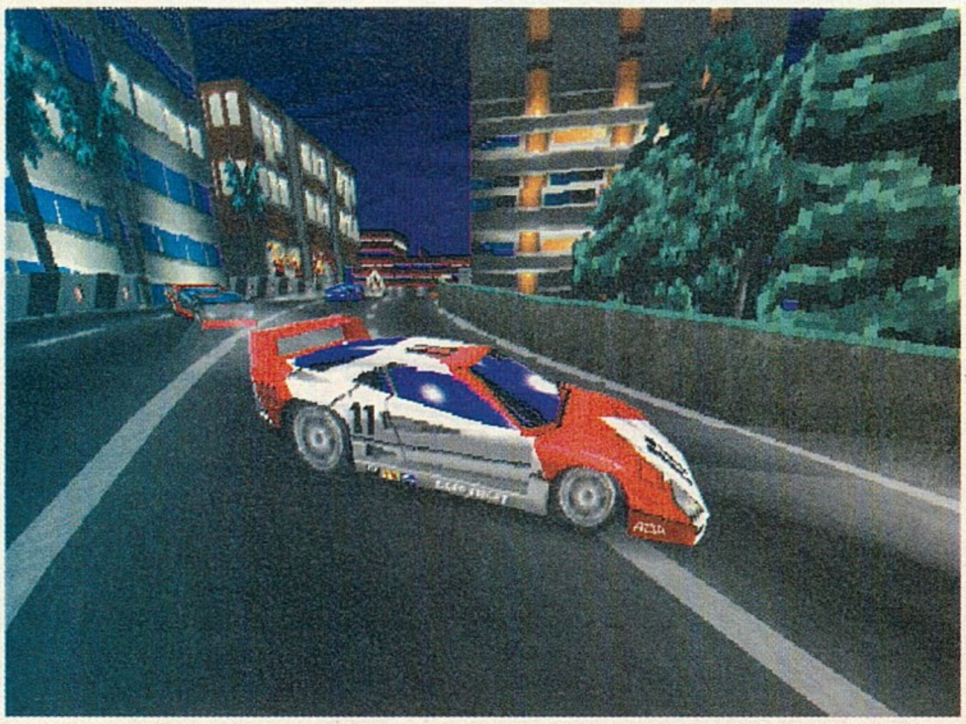
A játékot a Virgin dobta piacra és egy olasz fejlesztőgárda készítette, név szerint a Graffiti. Nem, ne tessék megrémülni! Igen, ők csinálták a borzalmas Iron Assaultot is, de szerencsére a Screamer semmiben sem hasonlít hozzá. Szenzációs kidolgozottság, realisztikus vezetési tulajdonságok jellemzik a játékot, ami mind játszhatóságban és grafikában felveszi a versenyt a híres "szuperkonzolok" hasonló játékaival (Ridge Racer-PSX, Daytona USA-Saturn), sőt, szerintem az utóbbit felül is múlja. A játék természetesen texture-mapped grafikával készült és ennek köszönhetően szinte a maximumot hozza ki a PC-ből.

A játékban egy pályán nem elég a 10 versenyző közül a leggyorsabban célbaérni, mert a körökön belül vannak ún. Checkpointok is, amit egy megadott idő alatt kell teljesítenünk (á la Daytona). Ha ez nem sikerül, búcsút mondhatunk a versenynek. A sokféle versenyzési mód közül első a *Normal Game* (az elején 3 választható pályával). Itt egy versenypályán tehetjük próbára tudásunkat. Ezzel összefüggésben van a *Championship Mode* is, hiszen a három bajnokságot megnyerve mindig egy-egy újabb pályát kapunk a meglevő háromhoz. Itt hat versenyen kell megszerezni bizonyos pontszámot, amit teljesítve indulhatunk a következő bajnokságban. Ha mind a hármat megnyertük, a hat pályához még kapunk hatot: az eddigi hat pályán versenyezhetünk visszafelé, tehát a játék tulajdonképpen 12 pályából áll. A *Special Mode*-ba belépve játszhatunk *Time Attack*ot, ahol — mint a neve is mutatja — az idő lesz a legfőbb ellenfelünk. Itt választhatjuk még *a Cone Carnage* módot, ahol az úton levő bójákat kell elütni, amiért plusz másodperceket szerezhetünk. A *Slalom*ban hasonló a helyzet, de itt a két bója között kell átmenni. Lehetőségünk van a játékot hálózaton keresztül játszani (max. 8 játékos), illetve két gépet összekötni — az ezekre vonatkozó paramétereket a *Network Mode*-ban állíthatjuk be.

A rajt izgalmas pillanata alulnézetből



Érdekes. Minél sötétebb van, annál inkább csúszik...





Nézzük, mit rejt az *Options*-menü: elsőként a játék grafikai részletességét állíthatjuk (*Hi/Mid/Low Detail*). Ezeket kapcsolgatva tulajdonképpen nem vesztünk el semmi különöset a látványból, mindössze a program a gép gyorsaságának függvényében közelebbre-távolabbra is kirakja a különböző objektumokat. Így *Low Detail*ben is mindent élvezhetünk a programból, csak itt nem "látunk el" olyan távolra. A nehézséget három fokozatban állíthatjuk be (*Difficulty: Rookie/Normal/Pro*), a körök számát a *Lap Number*ben kapcsolgathatjuk (3,5,10,25). Be és kikapcsolhatjuk még a beszédet és a zenét (*Speech, Music On/Off*), továbbá megnézhetjük még a különböző pályákon elért legjobb köridőket.

A játékban hat autó (Shadow, Tiger, Hammer, Rising Sun, Panther, Yankee) automata és kézi sebességváltós változatából választhatunk, majd a nézeti képek között négy kameraállást állíthatunk (F1-F4). Az első kettőben az autóból látjuk a tájat, műszerfallal vagy anélkül (a műszerfalas változatot ajánlom a lassabb gépekkel rendelkezőknek). A másik kettőben hátulnézetből látjuk kocsinkat, és itt a kamera autótól való távolságát állíthatjuk be.



A kis piros kocsi bátran az élre tör

A hat pályáról nem érdemes különösen részletesebben írni, hiszen mindenkinek megéri magától felfedezni őket. Ha mind a három bajnokságot megnyerjük, kapunk egy bonus pályát és autót (egy Thrust 2 nevű szuperjárgányt), és – mint említettem – itt lép életbe a pályákat megfordító (Mirror) mód.

A grafika mellett a játék hangjáról is csak felsőfokú jelzőkkel lehet beszélni: a verseny közben két kommentátor hangját hallhatjuk. A P billentyű lenyomásával egy kis autórádiót (CD-t) kapunk, ahol szabályozhatjuk a hangeffektek illetve a zene hangerejét és beállíthatjuk, hogy a CD-ről melyik számot akarjuk meghallgatni (akár berakhatjuk saját CD-nket is, mert a játék a CD-ről csak az elején tölt, utána nyugodtan kivehetjük a meghajtóból).

A játék egyetlen hibája — szokás szerint — az, hogy embertelen hardvert igényel. A doboz szerint a minimális konfiguráció, amin megfelelően futtatható, egy DX2-66 8 Mb RAM-al, de ezen persze csak minimális kidolgozottságot beállítva kapunk elviselhető sebességet. Maguk a készítők úgy nyilatkoztak, hogy a VGA-mód egy Pentium 90-en tökéletes. Igen, a VGA-mód, mert ezenkívül még beállítható (12 MB RAM-al rendelkezőknek) egy SVGA-mód is, ami annyira lassú, hogy nem ajánlom senkinek. Ebben a tekintetben a Screamer sajnos alulmarad a Need For Speeddel szemben. További apró hibának róhatjuk fel, hogy nem perspektivikus texture-mapped grafikát használ, ami miatt a játékban néha egy kicsit "eldőlnek" az objektumok.

Mindezek ellenére a Virginnek sikerült megint nagyot alkotnia: a Screamerrel jelenleg vetélytársai előtt van jó pár lépéssel, és nem nagyon hiszem, hogy egyhamar valaki is megelőzné.

Caine és erDOS

Minimum hardver: 486DX2-66, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Mixim Kft.

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★☆☆☆☆



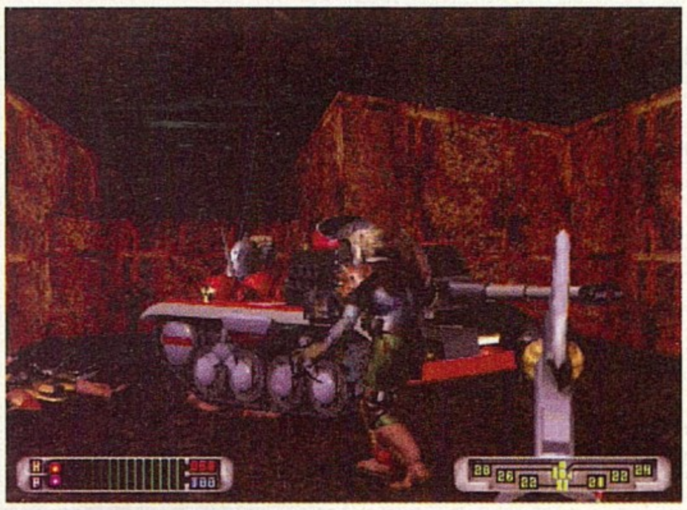


Tisztelt kollégák ! A mai előadás során azt fogjuk megtanulni, hogyan kell biztos bestseller-játékot írni. Mindenki itt van ? Electronic Arts-tankör, Origin-tankör...?

Ooops ! Lehet, hogy megártott a (relatíve) túl sok iskolába járás ? A fenti kis bevezető valószínűleg így ebben a formában soha nem hangzott el (tudják ezek maguktól is, hogy mitől döglik a légy...), de ha már elkezdtem, nem menekültök! Tehát, mint tudjuk (és most vissza a képzeletbeli előadóterembe), a sikeres játék készítésének két alapvető módja ismert. Egy: divatot kell csinálni egy - lehetőleg általunk kitalált, és kellőképpen eredeti - játékötletből. Ez a módszer meglehetősen macerás, ötletek kellenek hozzá, meg fantázia, kreativitás, hogy a befektetés kockázatosságáról ne is beszéljünk. Összegezve: ez a (definiáljuk Első Metódusnak) módszer szigorúan kerülendő a számunkra. (Most néhányan felháborodottan kisietnek az előadásról, úgy kell nekik, sosem fognak ilyen jó kis Doomklónokat gyártani !) A Második Metódus már sokkal szimpatikusabb, a lényege : kövessük a divatot! Kissé árnyaltabban fogalmazva: lopjunk ötletet, ahonnan és amennyit csak nem szégyellünk! Vegyünk csak egy példát : itt van rögtön ez a Doom, vagy micsoda. Nyúljuk le az ötletet, mondjuk egy az egyben, öntsük körbe valami szép körítéssel, tegyük be egy dobozba, amire írjunk rá egy jól hangzó címet, és...

...és David W. Bradley hazament, s okulva a hallottakból gyorsan írt is egy kis CyberMage-t. CyberMage. Már a cím is ragyogó példája a "divat követésének". Mostanság minden ami cyber, azt viszi a nép, mint a cukrot. Könyv, film, számítógépes játék, tökmindegy. A Mage meg gondolom azért kellett bele, mert a fantasy-hullám még mindig elég erős ahhoz, hogy vonzza a vevőket. És ha a kettőt összekapcsoljuk...hááhááhá, micsoda ötlet! Kár, hogy már több ezren kitalálták, hogy mást ne is említsek, pl. a Shadowrun szerzői. Sebaj! Kell még egy jó kis alcím, legyen monjuk... Darklight Awakening! A Sötét Fény Ébredése, semmi értelme nincs, de iszonyú jól hangzik, nem? Ahogy egy kellőképpen eltorzított hang vészjóslóan a szerencsétlen játékos fülébe suttogja: Darrrrrklájjjjt Öööövékennnninnnng. Cool !

Na, eme kissé idétlenre sikeredett bevezető után, talán valami érdemlegeset is kéne írni a játékról. Ez egy Doom-klón. Amint azt a játék mottója (Kill, Maim, Slaughter!) is mutatja, kivételesen itt is a brutálagresszív ösztöneinket fogjuk kiélni. Ennyi. (Mókás lenne, ha itt vége is lenne a cikknek, nem ?) Nem, azért ennél mégiscsak több valamivel. Nézzük csak meg a hardware-igényét... Abszolút lebutított verzióban (ez itt 320 x 240 - es VGA grafikát takar), DX2/66-os kell a kicsinek, meg persze 8 mega RAM. Ha esetleg egy picivel több memória szorult volna a gépünkbe (mondjuk 16 mega), kérhetünk enhanced VGA felbontást (szebbek lesznek a sprite-ok). Viszont ha igazán szépet akarunk (640 x 480 SVGA), ahhoz nem árt egy Pentium 16M memóriával. Szép, ugye ? Csak megnyugtatásképpen mondom, hogy azért a 'maximum táp' kiépítésben is elfut egy mezei DX4/100-on , bár 32 mega RAM mellett is dög lassú.



Két ősember épp szétveri a tankomat

Hahó, van ott még valaki, vagy sikerült mindenkit végérvényesen elriasztanom a témától ? Na , ennek örülök. Szóval a játékban végre-valahára alkalmunk nyílik arra, hogy egy valódi hamisítatlan cybermage figurájává lényegülünk át. A cybermage egy rendkívül sokoldalú szakember, mindenféle fegyvereket tud kiválóan kezelni, aztán tud varázsolni (hű, most szakszerűtlen voltam, a mondat helyesen így hangzik: tud DarkLight Powereket használni). A Sötét Fény hatalma egy roppant érdekes dolog, a legyilkolt csúnya kreatúrákból kiszabadul egy ilyen kéken kavargó izé, na ez a DarkLight Essence, aztán majd ebből lehet varázsolni. Tök jó. Szerintem az Uri Geller is ilyennel hajlítja a kanalat. Sőt, minden bizonnyal ilyennel működik a DarkLight (TM) zseblámpa is, ami sötétet bocsát ki magából, miközben feltölti a beléhelyezett elemet. Természetesen ennyiben még nem merül ki az igazi cybermage multifunkciós mivolta, tud tankot és repülőt vezetni, mos, főz, takarít és ráadásul comedy is. Ez a comedy egyébként egy tök jó poén, csak túl szalonképtelen ahhoz, hogy bővebben kifejtsem. Szóval most tessék kacagni. Köszönöm.

Néhány szót az irányításról. Ezek a mókás Doom-klónozó bácsik újabban szinte sportot űznek abból, hogy olyan kezelést alkossanak a játékukhoz, ami lehetőleg 200%-ban különbözik a nagy elődétől. Ezzel persze csak azt érik el, hogy a Doom-irányításhoz szokott emberkék a hajukat tépik, de hát ez (nekik) nem számít.

Ennek a törekvésnek az eddigi talán legszebb példáját nyújtja a CyberMage. Az alap irányító-billentyűket (gyk.: kurzorgombok) még nem sikerült máshová rakniuk, de azonkívül aztán mindent. Erre most részletesen nem térnék ki, ott van a '?' billentyű, amire a program szépen elmeséli, hogy mire mit csinál.

Lássuk csak, akkor most miben több ez a játék a jó öreg Doomnál? Többféle fegyverünk van, a legmókásabb újítás a gránát lenne, csak sajnos hősünk nem mindig oda dobja, ahová mi szeretnénk. A többi a szokásos lőfegyver-arzenál, néha kis debil beütéssel (pl. az általam csak 'hópehelyvető'-nek becézett célszerszám, ami három hatalmas hópelyhet ereget ki magából, amik - névadójukhoz hasonló sebességgel - odalebegnek a célponthoz, majd porrá égetik a páciens hűlt helyét).



Átmentünk kicsit PANZER GENERAL-ba

Aztán itt vannak még ezek a DarkLight hatalmak, amik gyakorlatilag csak a fegyvereink számát növelik, azzal a különbséggel, hogy a "töltényük" (a DarkLight esszenciánk) folyamatosan újratöltődik. Innen a kedvencem a Luna Light.

Tudunk ezenkívül kúszni (INSERT) és ugrálni is (CTRL + kurzor fel). Erre gyakran szükségünk lesz csakúgy, mint a tárgyak felvételére. Ez utóbbi automatikus, a cuccokat használni az F3-al előcsalható inventoryból kiválasztva lehet. A tárgyhasználatból adódó logikai feladványok (sajnos) általában nem lépnek túl a 'Vajon ehhez az ajtóhoz melyik kulcs kell ?' szintjén. A legjobb poén viszont kétségkívül az, hogy az utunkba akadó gazdátlan járművekbe belepattanva, motorizáltan folytathatjuk ámokfutásunkat. ('Anyám, ha szeretsz egy kicsit, vegyél egy harckocsit...')Talán nem kell ecsetelnem, hogy x centi acéllemez mögött kissé védettebbnek érezhetjük magunkat a kinn pankrációzó őrültektől, vagy hogy a sima felszeletelésnél mennyivel humánusabb módja a nemkívánatos egyedek likvidálásának a tank általi eltaposás...

Aztán van itt olyan, hogy dinamikus célzás. Ha már idegesít, hogy századszor is a legalsó lépcsőfokot dezintegrálod a lépcső tetején vigyorgó rosszfiú helyett, kapcsold ki az automatikus célzást ('T'), és növessz még egy kezet az S-W-X-A-D billentyűk nyomkodására...

Összegzésképpen mit is lehetne mondani egy ilyen játékról ? A grafika szép, SVGA-ban egyenesen gyönyörű, és viszonylag gyors is. Valamit talán elmond az a tény is, hogy a kúszás gombot általában csak arra használtuk, hogy közelebbről is szemügyre vehessük a leölt ellenfelek grafikáját. A zene valahol a felejthető és az elviselhető között ingadozik, a hanghatások viszont nagyon jók. (Kedvenceim az "A gyengéknek pusztulni kell!" felkiáltással harcba induló kamikaze-jellegű figurák.)

Szóval nem rossz ez a game, sőt, még aránylag új, jó ötletek is vannak benne, mégis az ember félóra játék után inkább kikapcsolja, és Doomozik egy jót helyette (ajánlom pl. a 16. pályát egy szál pisztollyal kezdve, IDKFA nélkül...).

Ja, még egy apróság: a 16 bites SoundBlastereket valahogy nem komálja a program, installáljuk 8 bites monóként, úgy (remélhetőleg) működni fog.

Hancu

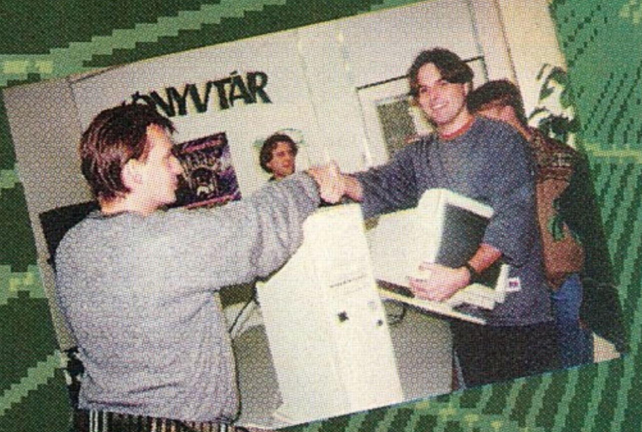
Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Interplay
Tesztpéldány: Interplay

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★☆☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★☆☆☆☆☆☆



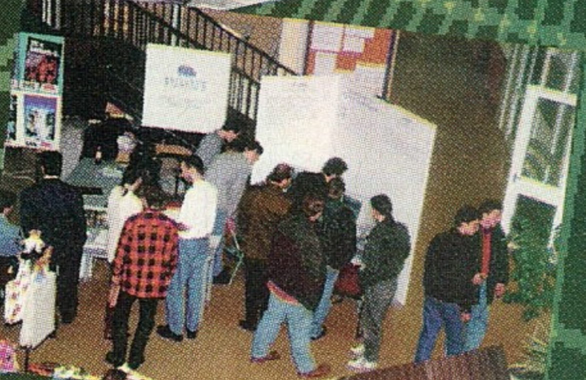




EXE Party

December közepén került megrendezésre egy országos szintű számítógépes talákozó, mely egyben karácsonyi vásárnak is helyett adott a csepeli művelődési központban.

Az 1200 m2-en a profik és az amatőrök egyaránt jelen voltak. A többszáz versenyző közül a legeslegjobbak nyereménnyel térhettek haza a 3 napi tömény számítógépőrületből. Természetesen a programozó csapatokon kívül a látogatókról és a kiállítókról sem feledkeztünk meg. Látogatóink között neves cégek ajándékait sorsoltuk ki. Fődíjunk nem kevesebb, mint egy szuper számítógép konfiguráció volt - tehát nem csoda ha nyertese örült neki.
A rendezvény előadásokkal, bemutatókkal és 3 dimenziós filmvetítéssel volt színesítve.
Röviden a partyról anyit, hogy többen voltak mint vártuk, a versenyekre nevezett műveket kivetítőn ámulhattuk. És meg kell, hogy mondjam igen színvonalas készítmények kerültek elő, amit egyébként a CHIP CD-n bárki megtalálhat.





Sajnos a termek elhelyezkedése lehetetlenné tette a lézervetítőt, amin indult volna egy WIREDEMO, de a 3d-s mozi igen nagy népszerűségnek örvendett.



A karácsonyi vásár is megtette a maga feladatát, hisz mi a rendezvény szervezői is itt vásároltuk meg a 96-os évre a számítógépbevalónkat. Sajnos még előlem is elvitték azt a bizonyos utolsó darabot.

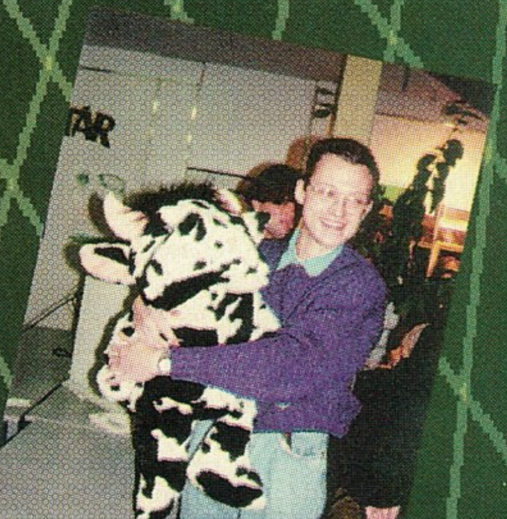
Az EXE party-t jövőre is megrendezzük, immár a belvároshoz kicsit közelebb és nagyobb helyen.

EXE party '95.

Ezúton szeretnénk köszönetett mondani támogatóinknak:



3D TEAM
SÁRKÁNY KFT.
STAR LINE
COMPUTERS BOOKS
BYTE STORE
IKO COMPUTERS
MÖBIUS SYSTEM
VALHALLA
COMPEXPO
IL-NET COMPUTERS
READY
WIZARD'S
POLGÁRI VÉDELEM
és a sajtó képviseletében a COV









Testvéreim! Gerinctulajdonosok!

Azon szerencsés helyzetben vagytok, hogy egymás után két, eddig soha nem látott történésnek lesztek akaratlanul is szenvedő alanyai.

Egy: Megkövetem magam. Mea culpa ! (ez külföldiül volt) Igen, igen, őszintén bevallom, nekem eddig előítéleteim voltak a CD-s, meg multimédiásnak becézett programokkal szemben. Eddigi szerény életemet végigsírtam is, hogy jaj, jaj, mostanság má' nem jelennek meg igazán jó, eredeti gamék, csak a sok cédés szemét, amihez nem kell programozni: feldigiznek egy-két gigabájtot, az igénytelen nép meg veszi. Betört ide Amerika, a rágógumi-kultúra, a Music Television, a McDonald's, gonosz, csúnya (...) a világ. Sőt, még olyanokat is mondtam, hogy Sósvízi Yeti legyek, ha mutat nekem valaki egy olyan CD-s játékot, ami aztán igazán tetszik. Aztán meg visszaültem Doomozni, és szokás szerint kikaptam a Deathmatchben, de ez már egy másik történet.

Szóval, ahogy a kezembe kaptam a Shadow of the Emperor dobozát, már rutinszerűen ült is ki az arcomra a gúnyos mosoly : na, már megint egy "multimédiás"... Aztán megnéztem a direkt a játék mellé készített videoklipet (számomra eddig tök ismeretlen együttes, olyan Depeche Modeba oltott Iron Maiden, nagyon cool), és az introt. Well, ezek után kissé megzökkentem, de ugye két CD-re akárki fel tud hajítani egy ilyet, ráadásul a blue box technika megvalósítása néhol igen messze állt a tökéletestől. Na, ezek után jött maga a játék. Aztán egy idő után este lett. Aztán reggel. Másnap persze úgy álltam fel a gép mellől, hogy "A Doom akkor is jobb...", de a rám ragadt Real Saltwater Yeti (RSY) név ellenére ismét kikaptam Deathmatchben...

Szóval: Emberek ! Igenis vannak jó CD-s gamék ! És ne tegyetek elhamarkodott kijelentéseket, mert hamar yeti lesz belőletek is. Bár tulajdonképpen yetinek lenni nem is olyan rossz. Sőt! (De csak a sósvízi a cool, az édesvízi még elmegy, de a többi az olcsó hamisítvány!)

Na, ezzel megvolnánk.

Kezdetben volt 8 bit, 64 K RAM, pár tucat DD-s lemez tele jobbnál jobb játékokkal. Aztán jött a PC és egy határtalan univerzum látszott megnyílni. "640 KB bármire elég" mondta Bill Gates bácsi (beszédhibások számára Bill Hates, esetleg Kill Gates), de nem lett igaza. A programok hamar felnőttek a hardwarehez, és eljött a pillanat, amikor már a merevlemez is kicsinek tűnt. Ekkor megszületett a CD, és elszabadult a pokol. A programok készítői már nem törődtek azzal, hogy a csekély területet kihasználják, hisz ami nem fér fel, azt majd CD-ről beolvassák. Minek szenvedni a sebességre és méretre optimalizálással, inkább ráírjuk a dobozra, hogy Pentium+ 16M RAM required. A Windows gyors elterjedésével aztán már teljesen szabad kezet kaptak a programozók, hisz kaptak egy olyan felületet, ami a memóriát is képes kibővíteni a merevlemez szabad helyének kihasználásával.

Köszönjük szépen. Most már talán a játékról is eshetne egy pár szó.

Őszintén megmondom, a Battle Isle 3 installálásakor volt pár pillanat, mikor a Halál undorító nyálkás kislábujjába kívántam mindenkit, akinek a (m)ultimédia világrajöveteléhez valami csekély kis köze volt. A játék csak Windows alatt fut (javasolja az NT-t vagy a 95-öt) és ott is csak 32 bites módban. Ha nem találja meg, a drivert, automatikusan installálja. A második és egyben legnagyobb pofon, amikor a program 30 (!!!!!) MB main memory-ért könyörög, és figyelmünkbe ajánlja a virtuális memória méretének megnövelését. Ezek után már rég csak illúzió a dobozon beígért 8 MB RAM, 10 MB HDD space szükséglet, hiszen 8 mega RAM mellett is 26 MB-ot eszik a virtuális memória a vincsinkből.



De félre a sötét előítéleteket! Szerencsére ez egy 486DX2, úgyhogy elég jól zörög a stuff. Az introból megtudhatjuk, hogy egy Karoll nevű nőszemély szerepében, egy rég halott császár robotjainak a segítségével fogjuk leigázni a világot. Szóval sötét, roppant sötét. Jó fiúk nincsenek, de a rosszak közül is mi leszünk a legrosszabbak. Na, essünk neki!

Az intro után a Disk menübe kerülünk:

Load game: A játékban nem lehet nevet adni a kimentett állásnak, de kiírja a Chaptert, a Battle-t, meg a Roundot. Ez gondolom rendkívül információdús volt mindenki számára, aki még nem látta a gamét...

Start new campaign: Új hadjárat kezdete. Itt a nehézséget nem érdemes trainingre állítani, mert a gép nem enged át minket a második térképre. Meg igazi Sósvízi Yeti SOHA nem kezd a leggyengébb fokozattal...

Start individual map: Itt egytérképes csatákat vívhatunk. Mi állíthatjuk be a szövetségeseinket, a nehézséget, a játékosok állítgatásával pedig lehetőség nyílik arra, hogy többen játsszunk egy gépen. Itt találjuk a tutorialokat is.

Network game: Hát persze, hogy lehet hálózaton is játszani, ez manapság már alapkövetelmény. Itt is találhatunk pár állítgatni valót. Minden játékos külön megadhatja, hogy menynyire legyen kemény a gép, választanunk kell egy térképet, amin játszani akarunk. Mindenkinek külön passwordje lesz, amivel használhatja a hálózaton kimentett játékállásokat.

Quit-End game: Azt hiszem, ez önmagáért beszél. Mi is beszélhetnénk helyette, de nem biztos, hogy jól járnátok.



A hölgy már sejti, hogy kicsit eltévedt

Ha elindítjuk a játékot, és végignézzük az árnyék és egyre kevésbé szerény hősünk utolsó békés párbeszédét, bizalomgerjesztően kisszámú ablakok halmaza jelenik meg előttünk. (Fel a fejjel, ez a szám még nőni fog.)

Nézzük őket szép sorban:

Manager window: Legalul láthatjuk. Hátrányos tulajdonsága, hogy a többi ablakkal ellentétben nem lehet szabadon mozgatni, így kénytelenek leszünk ehhez igazítani a többit. Itt találhatjuk a játékot vezérlő gombokat: .

-Change player: Ide akkor klikkeljünk, ha már minden mozgást elvégeztünk. Átadhatjuk a vezérlést a következő játékosnak, vagy a gépnek.

-Statistics window: Ezzel lehet növelni eggyel az ablakok számát. Az ablak funkcióját ld. lejjebb.

-Setup menu: Ez egy teljesen szabványos, hétköznapi, szürke Setup menü. Mit lehet egy ilyenről írni? Megvan: itt lehet egy csomó dolgot beállítani. Na, ez megfelelt? Nem? Akkor részletezzük :

-Hex squares: Három fokozatban állítható a mezők mérete. Érdemes a középsőre állítani, ha 800x600-ban látni is akarunk valamit.

-Battle: Ha otthon játszunk a visszavitt sörösüvegek díjaiból összekuporgatott DX-ünkön, gyorsan kapcsoljuk fast módba. A cég szuper hatprocesszoros P6 szerverén a 3D elég látványos tud lenni. Mindenki próbálja ki maga.

-Battle detail: Ha véletlenül nem fast módot választottunk, itt változtathatjuk a csata felbontását.

-Battle size: A csataképernyő méretét változtatgathatjuk. Tök jó szó ez a "változtatgathatjuk", nem ? Leírom még egyszer: VÁLTOZTATGATHATJUK . Holnap a létező összes passwordomat erre változtatom...

-Battle with textures: Ha annyira tetszett a csata, hogy mégse kapcsoljuk ki, akkor legalább ezt állítsuk no-ra.

-Videos: A video betétek felbontása.

-Midi music: A hangkártyánktól függően választhatunk standard, vagy general midi-t.

-Sound effects volume: Na vajon.

-Video volume: Vajon Na. (Tudtátok, hogy milyen egészséges a nátriumos vaj?)

-Attack/Do not attack allies: Támadhatók-e a szövetségesek. Elég kellemetlen szituációkat okozhat Attackra állítani. De mivel ez csak fokozza a világegyetemben dúló káoszt, mindenképpen kapcsoljuk be.

-Refuel units: Ne nagyon kapcsol-



Játék 2

Melyik volt a Blue Byte eddigi legnagyobb kasszasikert hozó stratégiai játéka, úgy PC-n, mint Amigán?

A helyes megfejtések beküldői között egy **BATTLE ISLE 3.** dupla CD-t sorsolunk ki.



Egy igen barátságtalan külsejű repülő alkalmatosság

junk Automaticra, mert a nyersanyagok előnytelen felhasználását eredményezheti.

-Online help: Gyorsan kapcsold be, különben sose tudod meg, miről beszélek.

Ebből a menüből, meg még csomó másikból az X gomb megnyomásával térhetünk vissza.

Disc menu: Ezt már elmondtuk az elején, bár itt kiegészül a Save game opcióval. Ez utóbbinak a részletezését most hanyagoljuk.

-Map window: A Map window megjelenítésére szolgál.

-Overview window: Ez meg az overview windowéra.

-UIA window: Ezt nem áruljuk el.

-Brief info window: Tapasztaltabbak már sejthetik, hogy ezzel a Brief info windowt tudjuk megjeleníteni.

-Statistics window: Ez már a hetedik.

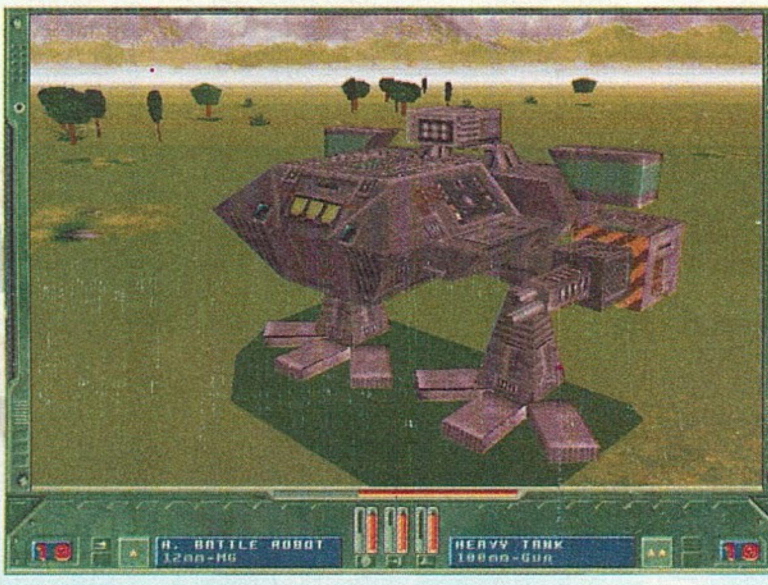
-Mission briefing: Egy kellemes női hang ékes angolsággal ecseteli nekünk a küldetés részleteit.

-Video recorder menu: Itt nézhetjük meg újra az eddig látott video-betéteket. A video-betét egy egészen speciális, multimédiás egészségügyi termék, körülbelül olyasmi, mint az Always Coca Cola...

-Map window: Ez a legnagyobb, és még meg is növelhetjük a méretét a windowsból ismert módon, a jobb felső sarkára klikkelve. Itt láthatjuk a saját és ellenséges egységeket, a terepet. A zöld trutyi a víz, ebben nem egészséges tankokkal, autókkal, gyalogosokkal mászkálni. (Ezt a gép is tudhatja, mert nem is enged belemenni minket.) A magas hegyekkel is hasonló a helyzet, sőt az erdőbe sem mehetünk be mindenkivel. (Pedig mi szinte bárkivel szívesen bemennénk az erdőbe...) Itt kattogtathatunk az egységekre.

-Overview window: Itt láthatjuk az egész játékteret. Aki ebből érdemi információt képes kiszedni, annak nincs szüksége szemüvegre. Ha az egész játéktér nem fér rá a Map windowra, remekül lehet rajta pozicionálni, hogy mit lássunk. A Map window látótere pirossal be van rajta keretezve.

-UIA window: Unit - Information - Animation. A Map window mellett az egyik legfontosabb ablak. Ha a kurzort egy egységre állítjuk (akár saját, akár ellenséges), itt részletes információkat kaphatunk.Láthatunk egy animált kis 3D képet az egységről. Felette van kiírva az egység neve, hovatartozása, típusa. A kép mellett az egység adatai láthatóak. Fentről le: Pajzs, Mozgékonyság (mennyit léphetünk), Radarérzékenység (látótávolság), az egység építéséhez szükséges energia és anyag, Üzemanyag. Itt vannak még feltüntetve a speciális képességek (zászló: be tud menni épületbe, út: utat építhet, fal: falat épít, nyíl: repülő egység magasságát tudja változtatni.) A rajz alatt a fegyverek. A fegyverek neve mellett van a rendelkezésünkre álló lőszer, hogy mire lőhetünk vele (magasan repülőp, alacsonyan repülő, földi, vízi, víz alatti egységek, épületek), és hogy milyen messzire (Pl. 3-5 = min 3, max 5). A bal oldalon van az alakulatban még meglévő egységek száma (javításkor ez visszamegy a maximumra). Alatta pedig az egyik legfontosabb tulajdonság, az egység tapasztaltsága. Ha itt egy sasmadarat látunk, akkor ezt a battle droidot nyugodtan nekiküldhetjük egy egycsillagos Samurai 2 egységnek is.



Mikrobi egyik rokona, harcias kivitelben

-Brief info window: Itt a kiválasztott egységről csak a legfontosabb információkat látjuk. Aki ismeri az UIA-t, az ezen is el fog igazodni. Mondhatnánk azt is hogy, aki az UIA-t ismeri, az el tud igazodni az egész játékban. Az egész világban. Aki az UIA-t ismeri, rossz ember nem lehet. Szóval mondhatnánk ezt is. Kár hogy nem lenne igaz. Ezért ne is mondjuk.

-Statistics window: Ezt az ablakot minden körünk végén megtekinthetjük, de a Manager window-ból is előhívható. Az első oszlop a körben általunk elintézett egységek számát mutatja. Mellette a mi elpusztult egységeink, aztán hogy mennyi egységgel léptünk már, mennyivel nem, mennyit építkeztünk, mennyi épületet foglaltunk el. Innen további ablakocskák jeleníthetők meg, melyekről egy-egy kis grafikon formájában tájékozódhatunk az elpusztult, vagy meglévő egységekről, a termelt energiáról, a szövetségeseinkről, a legmagasabb rangú alakulatokról.

Ha egy egységre duplán kattintunk, egy újabb kis menüt kapunk:

-Move: Az alakulatunk a nem piros részekre léphet (úszhat, repülhet, gurulhat).

-Battle: Támadás. Fontos tudnivaló, hogy kevés kivételtől (pl.: buggy, raider) eltekintve az az alakulat, ami már támadott, semmi egyebet nem tehet. A csata előtt ki kell választanunk a használandó fegyvert. A csatát túlélő egységek egy fokozattal tapasztaltabbak lesznek.



A nemzetközi helyzet fokozódik...

-Actions: Itt lehet használni a speciális képességeket. (Fal, út, vasút építése, lebontása, szomszédos mezőn álló egység javítása, feltöltése, repülési magasság megváltoztatása)

Néhány szó az egységekről:

Mint minden háborúban, itt sem kizárólag harci alakulatok vannak. Vannak szállítók, muníció és üzemanyag utánpótlást biztosító, és radar alakulatok is. Van diklór-difeniltriklór-metil-etán is, de ez most nem tartozik a témához.

Az épületek közül a legfontosabbak:

-Depot: Itt tudjuk javítani, ill. feltölteni az alakulatainkat, itt telik rá az erőforrásainkból.

-Headquarters: Ugyanarra használható, mint a depot, de ha elfoglalják, vesztettünk.

-Factories: A javításon kívül itt gyárthatunk is egységeket.

-Training depot: Növeli az alakulataink tapasztaltságát.

-Town, Village: Innen szerezhetjük a legtöbb erőforrás utánpótlást.

Na ennyi szócséplés után kezdjünk neki. A térképen mindig a sötétzöldek leszünk mi. A narancssárgákat kíméljük, mint később kiderül, egészen hatékony szövetségeseink lesznek. Hát akkor hátra arc, húzódjunk vissza a szövetségeseink mögé. Inkább őket gyepálják. Ha már eléggé kifárasztották a csúnya barnákat, rontsunk oda, és aprítsuk fel a pár túlélőt. A világ megismert minket, de az árnyék többre vágyik. Itt az ideje, hogy néhány jól őrzött falut is elfoglaljunk. Itt rájöhetünk az utak hasznosságára. Sokkal gyorsabban haladunk rajta, de ez sajnos az ellenfél alakulataira is vonatkozik. Ha már az egész szigetet elfoglaltuk, és a szállítóhajókat is megtaláltuk, elindulhatunk Karoll adminisztrátor valódi célja felé : szabadítsuk meg a kai népet a jullianok (Nagy égés lesz, Jullian...!) elnyomása alól. A fagyos kontinensen újabb meglepetés vár minket: ránkköszönt a tél minden hátrányos tulajdonságával egyetemben. (Pl.: egy csomó egységünk nem tud lelépni az útról).

Kedvcsinálónak talán ennyi elég. A játék, bár első pillantásra bonyolultnak tűnhet, és komoly HW igényei vannak, igazán remek. A videobetétek egyedi, szuper hangulatot adnak neki. A Still Patient együttes által direkt a játékhoz írt zene is eszméletlen jó. Én is kíváncsian várom, hogy Karoll mint ünnepelt hős, vagy mint egy digitalizált szellem gonosz rabszolgája hódítja-e meg a világot. Mert meghódítja, az fix, ha addig élek! Összességében mit is mondhatnánk erről a Battle Isléről (csak így fonetikusan)? Ha sikerül olyan géphez férned, ahol elmegy, akkor szaladj gyorsan fűhöz, fához, vagy valami egyéb növényhez, hogy megszerezd a játékot ! Ha nem, az szomorú: megint egy okkal kevesebb, hogy miért nem lesz meg a következő félév...

H2 - Óhhh Team

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.11

Kiadó: Blue Byte
Tesztpéldány: Blue Byte

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★☆





Szeretnél beolvasni Bill Gatesnek? Meg akarod vásárolni a nyugati féltekét kilóra? Pénzt akarsz, hogy hatalmat szerezhess? Meg akarod mutatni, hogy Téged rögtön doktori fokozatra kellett volna felterjeszteni a Közgazdasági Egyetemen? Végre megjött az igazi megoldás, a CAPITALISM nevű játék.

Ki ne emlékezne az Oil Imperiumra, vagy a SimCityre, vagy esetleg más olyan stratégiai és pénzügyi játékokra, melyek miatt hónapokig nem tudott elválni számítógépétől? Igen, jól sejted, már megint kezdhetsz elindulni a boltba, hogy beszerezd a szükséges kólamennyiséget, a jövőben ugyanis nem sok alvás vár rád, legalábbis ha megszerzed ezt a játékot.

A Capitalism olyan fordulatot jelenthet a stratégiai játékok területén, mint amit a Doom jelentett annak idején az akciójátékok között. A játék természetesen CD verzióban került piacra, mint a legutóbbi időben a játékok többsége. Meg lehet azonban kérdőjelezni a CD szükségességét stratégiai játékok területén, hiszen ezektől általában nem a szép grafikát szokták elvárni - a Capitalism azonban jól eltalált SVGA grafikával lep meg minket. A programozók nem kevés munkát fektettek be, hogy olyan komplex és bonyolult játékot találjanak ki, amely valóban be tudja mutatni a valós élet változatosságát. Ebbe a játékba ugyanis annyi adatot raktak, amennyi szükséges, és bőven elég bárkinek. Olyan lekérdezőrendszert csináltak, amit talán még a pénzügyminisztérium is megirigyelne. Egy ilyen program segítségével az egész pénzügyi élet megértését lehet közelebb vinni az emberekhez, és ez sokat jelent.

Lássuk tehát mit is sikerült integrálni ebbe a játékba: az alapfeladat egy cég teljes irányítása. Minden folyamatot mi vezérlünk, a termelést, a beszerzést, a hirdetést, az eladást, a tőzsdei és banki műveleteket. Persze a legapróbb részletekig nem kell mindent szabályoznunk, de a dolgok döntő többsége egészen részletesen szabályozható. Megkötöttségek persze vannak itt is, cégünk profilját például csak a termelés-eladás és a kereskedés területén választhatjuk meg, azaz nem lehetünk szolgáltató vállalat. Mielőtt azonban bárki is elkeseredne, vigasztalja a tudat, hogy a több tucat termék között válogathat, több városban és nagy szabad területen építkezhet. Akár tíz játékot is végigjátszhatunk teljesen különböző profillal. Megtehetjük például, hogy a kikötőből hozatunk gumiabroncsot, saját bányánkban bányászunk vasat, saját gyárunkban csinálunk motort, és egy autó összeszerelését is mi végezzük. Azt is megtehetjük, hogy nyersanyagot adunk el valamely vetélytársunknak, és a félkészterméket visszavásároljuk. Sőt, ha valaki csak és kizárólag tőzsdei műveleteket akar végezni, az is elegendő lehet: folyamatosan változnak az árfolyamok, és ellenfeleink cégében a hatalmat is átvehetjük (takeover), illetve beolvaszthatjuk saját cégünkbe. De a programozók ezzel nem érték be. Cégünknek hirdetést adhatunk fel, és még a hirdető cég adatait, nézettségét is vizsgálhatjuk. Törődtek a márka fogalmával is: bárki csinálhat új sörmárkát, ami drágább mint a többi és pocsékabb is, de hírneve van, ezért ezt veszik.

Gondolom a stratégiai játékok kedvelőinek most már felkeltettem az érdeklődését, de azért nem marad ki az sem, hogy a programban még a kutatás-fejlesztés (R&D=Research and Development) is szerepel, sőt, még munkásainkat is képezhetjük. Ennyi a tömör tartalom, és most lássuk a részleteket.

A programnak többféle üzemmódja van. Kezdetben a bevezetőjátékokat célszerű végigjátszani, hogy jól megismerjük a kezelőszerveket. A tanítójátékok (*Introductional game*) jó adag kísérőszöveggel vannak ellátva, ezek utasítanank minket a megfelelő kezelőszerv használatára. (ezeket a quick start menüben lelhetjük). A szöveget egy igen szép kiejtésű úriemberrel digitalizálták, jó minőségben, így élvezetes végighallgatni őket. Viszont a 90 megányi játékból vagy 78-at csak a példajátékok dumája foglal el! (A többi játékban nem szövegel.) Miután az alapfunkciókat bemutatta a gép, mi következünk: addig játszunk az adott példajátékkal, ameddig akarunk. Majd az escape gomb segítségével és a *Next Game* menüpont választásával mehetünk tovább a következő játékra. Ha befejeztük a tutorial játékok játszását, elkezdhetünk egy valódi játékot.

Ehhez először ki kell lépni a főmenübe, ahol vagy a *Start New Game*-et választjuk, vagy játszhatunk előre meghatározott feladatokra épülő játékot különböző fokozatokban, illetve szabad játékot. Természetesen be tudjuk állítani a szokásos dolgokat, cégünk nevét, saját nevünket, címerünket. Be tudjuk állítani a cég kezdőtőkéjét is. Bár eddig nem említettük, de a játékban külön kezeljük a magán- és a cégvagyont. A játékban mindenre csak a cég pénzét költhetjük, de a végső értékelésnél a saját vagyonunk (is) számít. A tulajdonrészünk 3.5 milkó a cégben, tehát a kezdőtőkével együtt változik tulajdonrészünk is. Ezt később is meg tudjuk tenni részvénykiadással vagy visszavásárlással.

A játék alapképernyője a következő felépítésű: négy, nagyjából egyenlő részre van bontva. A bal felső terület egy nagy térkép, a jobb felső egy kis térkép, a bal alsó általában a hasznos általános adatokat mutatja, a jobb alsó pedig a legrészletesebb kiírás és a döntések fő helye. A képernyő közepén egy ikoncsík húzódik, ezek segítségével tudjuk kiválasztani a kívánt beállítási menüt, illetve a térképeken látszó adatokat szabályozhatjuk.

A nagy térkép a bal felső részen a teljes játékterületet mutatja. Ha a jobb alsó sarkában levő nagyítóra kapcsolunk, nagyítva is szemlélődhetünk. A térkép mellett jobbra elhelyezett ikonokkal változtathatjuk, hogy mit nézzünk a térképen. A legfelső ikon az alapbeállítás, azaz a domborzati térkép. Az alatta levő ikonnal három adatot jelölhetünk színskálával, a hőmérsékleteloszlást, a csapadékeloszlást és a tápanyagellátottságot, azaz trágyázottságot. Az ez alatti ikonnal a nyersanyagforrásokat tudjuk megjeleníteni pl. arany(G), vas(I). A következő ikonnal a pénzügyi területek mutatására válthatunk. Az utolsó ilyen ikonnal az üzleti kapcsolatokat nézhetjük meg, de mindig csak a kiválasztott kocka vonatkozásában. A következő három ikon szűrőket jelöl, melyekkel később is találkozhatunk. A szűrők nevükből adódóan, arra jók, hogy csak a kiválasztott területeket mutassák. A három szűrő a *corp*, *firm* és a *product*. A *corp* a cég vonatkozásában, a *firm* az épület jellegében, a *product* meg a termék szerint enged kiválasztani a képernyőn. A jobbra levő kis térképen szemlélhetjük meg részletesen a területeket, városokat (melyek igazi városok neveit követik). Ennek használata értelemszerű, a képet görgetni nem csak a scrollbarral hanem úgy is lehet, hogy a kívánt képközéppontra a jobb oldali egégombbal klikkentünk. A játék folyamán az egyes menüket több úton is elérhetjük, én azt a módot írom le, amelyik először eszembe jut.

A játék opcióit és egyes funkcióikat is a game-menüből érhetjük el, ami a képernyő tetején tűnik fel, ha az egérmutató ott van. A file-menü load, save, quit parancsa egyértelmű, az abort a főmenübe visz vissza. Az options-menüben állíthatunk be egyes paramétereket, kezdetben leginkább az újság rendszeres megjelenését kell kikapcsolni, mert unalmasak az üzleti hírek, melyek nem érdekelnek minket. Ezt az újság almenüben részletesen beállíthatjuk. A reports menüben olyan lekérdezési lehetőségek vannak, melyek máshol nem elérhetőek, főleg a teljes játékra vonatkoznak, azaz a mi eredményességünkre, és kevésbé a vállalatára. Az Action menü menüpontjai már más úton is elérhetőek, a Retire-ra nem nagyon lesz szükség, a stock market a részvénypiac (érdemes megnézni), a financial pedig az üzleti beállítások bonyolult rendszere. A játék folyamatosan megy, nem igen vár döntéseinkre, láthatjuk ezt, ha például megnézzük a tőzsdét.

A menüben kiválaszthatunk egy kívánt vállalatot, melynek részvényét meg kívánjuk venni, alatta láthatjuk, hogy kik az adott vállalat részvényesei, legalul azt választhatjuk ki, hogy kinek a nevében kívánunk üzletelni: melyik vállalatunk, illetve saját magunk nevében. A részvények 50%-ának megvételével a vállalatot irányítani tudjuk, míg 75% esetén beolvaszthatjuk saját vállalatunkba. Részvényből egyszerre csak max. 5 (ez az érték változik) százaléknyi részesedést adhatunk el és vehetünk, miként azt a jobb alsó részen láthatjuk. Az egyes részvények adatait láthatjuk a jobb felső részen, érdemes ezt figyelemmel kísérni, mert nagy mértékben hat részvényeink árfolyamára.

A Corp.Summary és a Corp.Detail további filterezhető információknak szolgál, érdemes használni őket, de bővebb leírást itt most nem írok. A Game Help menüje nagyon hasznos segítség, nem csak a fontos tudnivalókat tudhatjuk meg, mint azt, hogy melyik termék gyártásához mire van szükség, hanem azt is, hogy melyik növény milyen területet igényel, és a játék nehézségi szintjének beállítását nézhetjük itt meg, amit a játék kezdetén a Start New Game menüben tettünk meg.

A személyes vagyonról is szóljunk néhány szót! A játék a valós élethez igazodik abban a tekintetben is, hogy a játékosnak személyes vagyona van, a vállalat, mivel részvénytársaság, nem teljes egészében az övé. A játékos kezdetben 50%-kal rendelkezik vállalatában, bár (mint ezt már említettük) ez függ a kezdőtőkétől, amit a Start New Game menü opciói között lehet beállítani. Az ember személyes készpénzkészletét és részvényeit a tőzsdén, a Stock Marketben tudjuk folyamatosan nyomon követni. Amennyiben személyes készpénzkészletünk megnő, akkor vásárolhatunk saját részvényeinkből, hogy nagyobb részesedésünk legyen. Ehhez pénzt saját magunknak úgy tudunk csinálni, ha osztalékot fizetünk minden részvényesnek. Az osztalék fizetését a Financial-menüben tudjuk szabályozni, be lehet állítani automatikus osztalékfizetést és manuálisat, ami annyit tesz, hogy a játék évenként meg fogja kérdezni, hogy mennyi osztalékot fizessünk. A cégbeli részesedésünk növelésének másik lehetséges módja az, hogyha a vállalat visszavásárol saját részvényeiből. A visszavásárolt részvények megszűnnek, így korábbi részesedésünk növekedhet. Ha részvényünk eredményességére vagyunk kíváncsiak, azt is meg tudjuk nézni ugyanitt.

Következzen a farm, a termelés egyik alapegysége. Farmon tudunk növényi és állati kész- és félkész termékeket előállítani. Termelhetünk rengeteg típusú növényt, majd ezeket az állatoknak táplálékul adva, állatokat tenyészthetünk. A termelés megindításához először vegyünk meg egy területet. A terület kiválasztásához fontos szempontok a hőmérséklet, csapadék és a trágyázottság. Minden növénynek különbözőek azonban az igényei, ezeket a Help menü Farmers Guide-jában tudjuk megvizsgálni. Mindig a lehető legjobb területre törekedjünk, de ne úgy, hogy egyik szempontot nagyon előnyben részesítjük, ehelyett vásároljunk inkább átlagos területet. Válasszuk ki a területet a térkép különböző színű mutatói, és az egyes területeken kiírt pontos adatok segítségével! (Ha ez utóbbiakat nem látjuk, váltsunk az

alsó középső ikonok közül a legfelsőre, az a területvizsgáló mód.) Ezután nincs más hátra, mint elhelyezni a farmot. Szintén az alsó középső ikonok közül a harmadikat lenyomva jutunk az épületeket felsoroló menübe. A kiválasztott területhez válasszuk ki a megfelelő épületet, a bal alsó területen látható épületek közül. Ezzel kész ugyan a farmunk, de még be kell rendezni, azaz a megfelelő részlegeket el kell helyezni rajta. Ehhez a 2. ikonra van szükségünk, szintén az alsó-középső ikonok közül. Ekkor a jobb alsó részen 3x3 kis fehér terület lesz látható. Mindegyik kis fehér területre el tudunk helyezni egy létesítményt, mégpedig úgy, ha kétszer gyorsan rákattintunk. A kiválasztott létesítmények persze ára van. Ha eldöntöttük, mit veszünk, és megvettük, akkor már csak a különböző létesítmények összekapcsolása maradt hátra.

Ebben a játékban ugyanis az egyes részlegek önállóak és gyakorlatilag maguktól dolgoznak, viszont a részlegek pontos összekapcsolása a mi dolgunk. A részlegek elhelyezésénél is figyelni kell már, hogy úgy helyezzük el a részlegeket, hogy azok közvetlenül összekapcsolhatóak legyenek. Egy általános összekötés a beszerzés-eladás, a termelés-átalakítás-eladás lehet. A részlegek összekötése elég egyszerű, a fehér négyzetek közötti vonalakra kell kétszer kattintani, ami így zöldre változik. Ha valamely árut még nem biztos, hogy el tudunk adni, de termelni mindenképpen akarunk, akkor csináljunk egy raktárt (Inventory Unit). Ne essünk viszont abba a hibába, hogy egy félkészterméket raktáron keresztül kapcsolunk a gyártásba (ugyanazon területen belül), mert így néha furcsa eredményeket tapasztalhatunk. Tehát ha megépítettük a farmunkat, először építsünk egy Crop Growing Unitot, ez termeli a gabonát. A következő legyen egy Livestock Raising Unit, itt tenyésztik az állatokat. A Livestock Processing Unit segítségével a kész állatokat tudjuk átalakítani, pl. fagyasztott hússá avagy tojássá. A kész terméket mindenképpen egy Sales Unitba, azaz eladási részlegbe kell irányítani, még akkor is, ha a terméket mi magunk akarjuk továbbalakítani. A Sales Unit elé tetszés szerint berakhatunk egy raktárat is.

Miután elkészítettük minden részlegünket, nincs más hátra, mint a termelés beindítása. Ehhez a termelési négyzetekre kell kattintani, majd a bal alsó részen, de inkább középen lévő Grow Crop ikonnál tudjuk kiválasztani, hogy mit is termelünk. Ugyanígy választhatunk állatot, és a Procession Unitnál céltermékét.

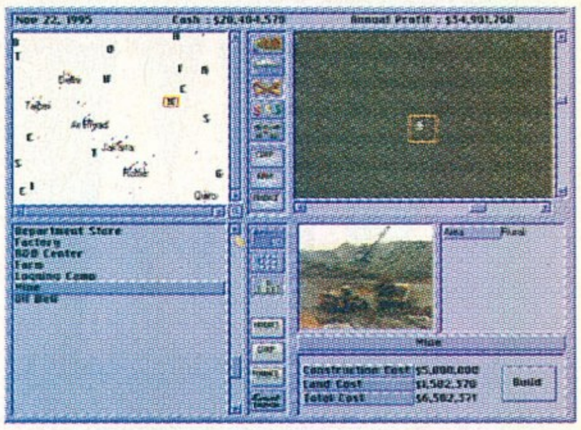
Ha készen vagyunk, nincs más dolgunk, mint eladni a termékünket. Ezt a városban, egy Department Store-ban célszerű megtenni. Az ellenfelek rögtön a farmból is tudnak vásárolni, de inkább adjuk el a terméket mi magunk. A városban középső ikonok közül megint csak a felülről 3., azaz az épület vagy terület ikonnal vehetjük meg kívánt épületünket. Itt a városban nincs más dolgunk, minthogy egy Purchase (beszerzés) unittal beszerezzük a terméket, építsünk tehát ilyet. Miután megépítettük és rákattintunk, a bal oldalon nyomjuk meg a Link gombot, majd válasszuk ki a farmunkat, ahol látszani fognak a beszerezhető termékek. A link létrehozása után a beszerzés automatikusan beindul. Most építhetünk közbenső lépésként raktárt, vagy más épületeket, de a legfontosabb, hogy a Sales Unittal összekössük, ezután elkezdődik az eladás.

Jó lenne szabályozni azonban az árakat is. Nyomjuk meg az alsó-középső felülről első ikont. Ebben a menüben tudjuk beállítani a termékek eladási árait, de ne felejtsünk el Confirmet nyomni. Beállíthatunk még egy dolgot: az Internal Sale opciót kiválasztva versenytársaink nem tudják megvenni az adott félkésztermeket, így nem tudnak belőle esetleg a mienknél is jobb minőségű vagy olcsóbb vagy híresebb árut csinálni. Persze, ha az árat jól felpumpáljuk, akkor nincs semmi gond, mi magunknak fizetünk, a többieken meg jót kaszálunk.

Ha egy termékre bárhol az egér jobb gombjával kattintunk, a termékösszehasonlítási táblázatok tűnnek fel, melyekből rengeteg adatot tudunk leolvasni. Megtudhatjuk, hogy a helyi ellenfeleink, azaz egy adott város más szállítói milyen árakon kínálják portékáikat, megtudhatjuk, hogy az adott termék vásárlásakor a fogyasztók mit tartanak szem előtt. Ezt a program 100% szétosztásával mutatja, a befolyásoló tényezők: ár (Price), márka (Brand) és minőség(Quality). Ezt a felosztást a Concern feliratnál találhatjuk meg. Alul láthatjuk cégünk márkapolitikáját (Brand) az adott termékre. A márka jellemzőit a vásárlók alakítják. Azt azonban mi állítjuk be, hogy egyedi márkáink legyenek-e (Unique Brand), azaz minden termékünknek más a neve, mint az üdítőgyártóknál. Netán egy márka legyen az egész cég? Van egy köztes megoldás is, a range brand, amelynél egyes termékcsoportok azonos márkakategóriába kerülnek. Ilyen politikát követnek pl. a jégkrémgyártók. Ezt még a játék elején célszerű beállítani, bár ezt nem itt kell, itt csak leolvasni tudjuk azt. Beállítani ugyanott tudjuk, mint a céginformációkat: arcmásunk mellett, a logora kattintva előkerülő menüben. Van még egy rakás másik tulajdonság is, ezeket csak leolvasni tudjuk.

Ha mindezt szépen elkövettük, akkor nyereséges lesz a cégünk, és lassan pénzünk is lesz. Ha nincs kedvünk mindent magunknak termelni, megvehetjük ellenfeleinktől, vagy egy kikötőből. Ha kellő pénz gyűlt össze, építhetünk egy bányát is hasonló rendszerben. Mindent bányákban kell termelnünk, kivéve a fát és az olajat. A fakitermeléshez Logging Unitot, illetve az olaj termeléséhez pedig olajkutat (Oil Well) kell építenünk. Az eladáshoz lassan kapcsolhatunk reklámkampányt. Ehhez a Department Store-ban építsünk Advertising Unitot, kapcsoljuk össze egy vagy több termékkel, végül létesítsünk kapcsolatot egy médiacéggel a Link Media Firm ikon segítségével. A Labeling Unit segítségével tudunk feliratokat elhelyezni termékeinken. A felirat szerintünk sajnos nem állítható, és megtekinteni sem lehet. (Pedig integrálhatták volna valami rajzprogrammal, olyan szép kis logot rajzoltunk volna.) A játék folyamán figyeljük állandóan a kereslet alakulását és ennek megfelelően változtassuk az árakat.

Ha gyártani is akarunk, építsünk gyárat (factory). A Help menüben tudjuk megnézni, hogy miből mit tudunk gyártani, miként a farmnál tudtuk ezt megtenni az állatoknál és növényeknél. Kutatás-fejlesztés (R&D) részleget is létrehozhatunk. Szokás szerint van kilenc hely, mindegyiken szabályozhatjuk, hogy mit kutassunk és milyen szintre, látszik, hogy nem érdemes 6 hónapig kutatni, mert az



Mint az a játékból is kiderül: bármilyen termelő jellegű munka profitja egyenesen arányos az általa kiváltott környezetszennyezés mértékével



Ezt hívják tökéletes árukapcsolásnak: az öblítőben áztatott sütemény kiválóan alkalmas a számítógépbe való betömködésre

csak 1 egységnyi növekedést eredményez, de már egy egy éves kutatás 6-tal növeli a szintet. Több kutatási egység összekötése persze eredményesebbé teszi a dolgot. Ha ugyanis két vagy több részleget összelinkelünk, akkor a kutatás eredményessége nagyobb lesz, mintha azok egyénileg dolgoznának. Figyeljünk azonban arra, hogy a linkelést a kutatás megkezdése előtt kell megtenni. Ha csapatban dolgoztatjuk a kutatási részlegeket, akkor ki kell jelölni egy vezetőt is, lehetőleg egy olyan részleget nevezzünk ki vezetőnek, amelyik mindegyik másik részleggel összeköttetésben van.

A játékban az egyes részlegeinkben dolgozó embereket lehet képezni, az oldalt levő pirosas sávoknál tudjuk szabályozni a Train-tools feliratnál, hogy mennyi pénz költünk erre. A dolgozó kilenc szinten állhat a fejlettségi fokon. A kezdő dolgozó minden szinten kék színű, míg a fejlettebbek pirosak lesznek. Ha minden dolgozó piros, akkor szintet lépnek, a szintet az adott részleg fehér négyzetén levő szám jelzi.

Végül következzék a tippözön! Ha a játék folyamán nem tudnánk eldönteni valaminek a szervezését, nézzük meg, hogy a számítógép vezette játékosok ezt hogyan oldották meg, sokat lehet tőlük tanulni. Ne feledjük el, hogy ha egy városban csak nekünk van üzletünk, az nem jelent teljes hatalmat, a helyi ipar is jelen van. Termékeinket mindig hasonlítsuk össze a local average értékekkel, ha kell, adjuk olcsóbban azokat. Mielőtt új iparágban kezdenénk el beruházni, mindig nézzük meg a termékek statisztikáján keresztül, hogy mennyi bevételre számíthatunk. Hasznos dolog nézelődni a Help menüben, hogy miből mit lehet gyártani. A tengeri kikötőkben a kínálat folyamatosan változik, de ha valaki linkel egy termékre, akkor valamivel állandóbb a kínálat. Bányákat kezdetben nagyon nehéz nyereségesen telepíteni, tehát jól gondoljuk meg, hogy bírni fogjuk-e tőkével. A termékeknél mindig figyeljük a színes vonalakat. A vízszintes vonalak jelentése: a kék a kereslet (demand), a piros a kínálat (supply). A középső alsó részen gyakran megjelenik egy event tracker nevű ikon. Itt figyelmeztetnek minket, ha egy kutatási project befejeződött, ha megszűnt valamely forrás ellátottsága stb. Ha már tényleg sok pénzt összegyűjtöttünk, akkor módunkban áll egy elnököt (president) foglalkoztatni. Be tudjuk állítani pontosan, hogy melyik területeket szabályozhatja, melyiket nem. Ehhez a Reports person menüpontjában kell a hire pontot választani.

A játék jó minőségűre sikerült (nem úgy mint, a leírásunk), szép digitalizált képek, kellemes, bár néha unalmas zene kíséri, és rengeteg beállítási és lekérdezési lehetőséget kínál, valóban rendkívül változatos és összetett, a gazdasági modellezés példaértékű programja, játéknak kitűnő, mindenkinek melegen ajánlom. Szerencsére hardverigényei nem hatalmasok, csak átlagosak, és az átlagon felül kompatibilis, azaz valószínűleg nem nagyon lesz gondotok vele. Most már más nem maradt hátra, minthogy figyelmeztesselek titeket, hogy ne szokjatok rá a játékra, mert nehéz lesz leszokni róla... Kellemes pénzszerzést, és boldog uzsoráskodást!

Boldi

Minimum hardver: 386, 4MB RAM, 2xCD-ROM, VESA

Kiadó: Software 2000
Tesztpéldány: -

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★☆☆☆☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★★★★★★★



SIM ISLE™

Missions In The Rainforest

Gondolom, mindenki játszott már egyszer a Maxis cég Sim sorozatának valamely darabjával, vagy ha nem is ismeri testközelből, már olvasott vagy hallott róla. Ezek a játékok arról híresek (egyébiránt majdnem mind Hi-res-ek), hogy nem a joystickunk állóképességét, sokkal inkább a játékos agyát teszik próbára. Igen jól sikerült stuffokról van szó, egyikkel-másikkal jópár kellemes órát eltölthettünk a gép előtt. Ez alól a sorozat legújabb tagja, a SIM ISLE sem kivétel.

Valószínűleg sokan jártak már közületek trópusi szigeteken (a cikkekért kapott pénzből én is el szoktam rándulni a mesebeli Óbudai-szigetre pár órára), így hát nem lesz ismeretlen a feladat, hogy a sziget gazdaságát fejlesszük, a lakosság elégedett legyen, és a környezet se szenvedjen különösebb mértékű károsodást (minden fa alá egy rózsaszín rókát!). Ez a környezetvédelmi téma az egész játékon végig kísért: *"Minden fa egy dal, melyet a Föld az Égre ír. Az emberiség kivágja őket, hogy papírt készíthessen belőlük, melyre lejegyezheti ürességét."* – kezdődik a papírból készült kézikönyv a nemes csengésű Kahlil Gibran idézetével.

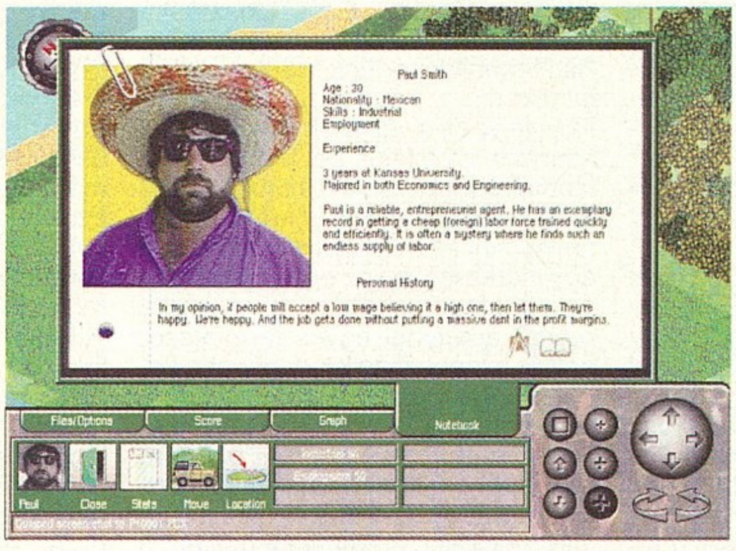
A játék CD-n jelent meg (sajnos ebben már semmi meglepő sincs...). Az installálást követő bevezető képsorok után egy rakás sziget tárul a szemünk elé. Az egérrel választhatjuk ki, hogy melyiken kívánjuk tesztelni különféle tudományokban jártas szürkeállományunk kapacitását. A legelső sziget egy gyakorló pálya, itt ismerkedhetünk meg a játékkal. Van ezen kívül 23 hely, ahol adott feladat elé állítanak minket (később még lesz róluk szó), és van egy, ahol a gép véletlenszerűen generál nekünk egy szigetet, melyen ténykedhetünk bármiféle megkötés nélkül.

Play - indul a játék, Info - a feladat leírása, Load - előző állás töltése, Cancel - ha a játékból léptünk ide, visszatérés a pályára.

A játékképernyő az igen kultúrált 3D-s megjelenítési formát mutatja (ez mostanában kezd standarddé válni), a szokottól eltérően alul látjuk a menüpontokat, valamint ügynökeink digi fényképét (az ő segítségükkel csinálhatunk meg mindent, természetesen nemsokára részletesen is taglaljuk a skilljeiket és irányításukat). Most nézzük a menüket:

FILES/OPTIONS: Save - játékállás mentése, Load - játékállás visszatöltése, scenario - új küldetés kezdése, Pause - szünet, Speed - a játék sebessége (lassú, közepes, gyors), Effects - hangeffektusok ki/be, Music - zene ki/be, About - a készítőkről tudunk meg egy s mást, Quit - kilépés, Scenario Recap - megtudhatjuk még egyszer az aktuális feladatunkat, Pin Key - a legkisebb nagyításban megjeleníti az épületek fajtáit jelző színkód ablakot, Stats Box - statisztikák, Trees - fák ki/be kapcsolása, Animations - az animációk sebessége vagy teljes kikapcsolása, Compass - iránytű ki/be, Locator - lokátor ki/be (ha be van kapcsolva, a helyszínek feletti kis piros szám jelzi, hogy hány ügynökünk tartózkodik ott - de csak a legkisebb nagyításban), Messages - üzenetek ki/be, Grid - a tájra feszített négyzetháló ki/be kapcsolása (ez inkább csak zavaró, nem szükséges).

SCORE: Itt látjuk az eddig elért pontszámunkat, egész pontosan nem is azt, hiszen nem tényleges pontszámra játszunk, hanem a pénz (*money*), a világ tevékenységünkről alkotott véleménye (*world opinion*), a lakosság elégedettségi foka (*population hapiness*), ökológiai teljesítményünk (*ecology score*), ipari aktivitásunk (*industrial score*) és fejlődési mutatónk (*development score*) a mérvadó.



A kolumbiai kokainmaffia is képviselteti magát

GRAPHS: Különböző grafikonok segítségével tekinthetjük meg az előző adatok tendenciáit, illetve az általunk termelt nyersanyagok, fogyasztási cikkek és gépezetek mennyiségének változását.

NOTEBOOK: Az angolul kb. középfokon értőknek rendkívül hasznos segítséget nyújtó helpgyűjtemény minden ügynökről, minden épületről megmondja, hogy mire való. Sok benne a felesleges sallang (kit érdekel, hogy melyik egyetemen végeztek az ügynökök,és hány évesek, stb.), de könnyen kiszűrhető a lényeg.

Az előző "push-up" menüket a menüpontokon való click segítségével zárhatjuk be. Nézzük akkor az ügynökeink listáját:

Bob Moon: Industrial (ipari jártasság), Exploration (kutatás, felfedezés), Construction (építkezés)
John Balker: Industrial (ipar), Criminal contacts (ez nem a sötét múltjára utal, inkább a bűnügyi szakértelmére)
Ian McNeil: Local ecology (helyi ökológia), Fauna & zoology (ő az állatok legjobb barátja)
Dee Jarvis: Negotiation (jó tárgyalókészség, ő a diplomatánk), Employment (foglalkoztatás, ő intézi a munkaügyeket)
Emma Herby: Local ecology (ökológus)
Rick Groves: Exploration (felfedező)
Paul Smith: Kovács Pali az ipar (industrial) és a foglalkoztatás (employment) tudományát űzi magas fokon
Billy Tell: Negotiation (tárgyalás), Local culture (helyi kultúra)
Marty Henson: Construction (építkezés)
Molly Heart: Construction (egy építész a gyengébb nem berkeiből)
Sandra Jenkins: Flora & forestry (erdész, botanikus)
Joan Brett: Criminal contact (bűnüldözés), Fauna & zoology (zoológus -ki hinné?)
Karen Krelin: Flora & forestry (erdőmester), Exploration (felfedező)
Neil Crossbow: Negotiation (diplomata), Industrial (ipar)
Andy Knitt: Local culture (helyi népszokások ismerője), Criminal contact (bűnügyek), Fauna & zoology (akárcsak Konrad Lorenz)
Doug Hammer: Industrial (ipar), Flora & forestry (erdészet). Itt tennék egy kis kitérőt. Ő egy igazán cool srác lehet. A megrendelőitől nagy pénzeket kaszál be gyár építésére, felépíti, majd a természetbarátok adományaiból kimegy a gyár ellen, az erdők mellett tüntetni. Tökéletes megélhetés – ha Rumcájsznak megsúgta volna valaki, ma övé volna egész Jicin...
Marven Sloane: Zoology ("állatkertista"), Construction (építész)
Ian Banwell: Employment (munkáltatás), Construction (építkezés)
Kevin Ward: Industrial (ipar), Flora & forestry (erdész). Doug ötletének elhappolója...
Mike Rune: Negotiation (tárgyalás), Construction (építkezés)
Nigel Dennis: Industrial (ipar)
Randy Gates: Industrial (ipar), Construction (építkezés)
Todd Swann: Fauna & zoology (állatvilág), Flora & forestry (növényvilág).
Matt Stibb: Local ecology (helyi ökológia)

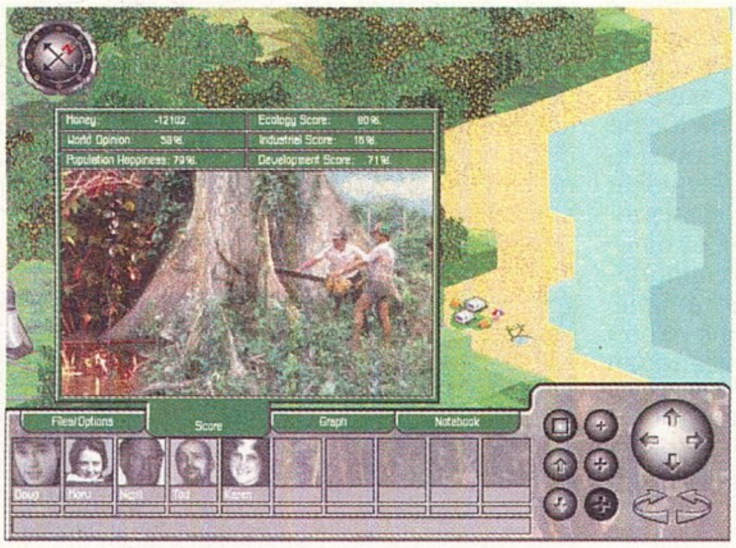
Huh. Ennyi ügynökünk van. Nem véletlenek az átfedések, ugyanis egy helyszínen nem irányíthatjuk mindegyiket. A skillek angol megfelelőjét azért írtam oda, mert a játék mindig ezekre a jártasságokra (+a pénzre és a nyersanyaghiányra) panaszkodik, ha valamit nem tudunk megcsinálni.

Egy ügynök arcképére clickelve a következőket művelhetjük: Close (visszalépés), Stats (adatait nézhetjük meg), move (elküldhetjük valahova - sajnos nincsen Bús nevű falu...), Locationnel pedig jelenlegi tartózkodási helyét kapjuk meg. Ha az ügynök éppen mozgásban van, ezt egy kis autó/csónak az arca helyén,alatta pedig a céltól való távolságát egy kis csík jelzi. Ugyanezt a csíkot látjuk, ha az ügynök éppen valamely rábízott feladattal bíbelődik.

Jobboldalt a három + jel a nagyítási léptéket állítja be, a négyzet pedig egy műholdképet ad a szigetről. A különféle nyilakkal a scrollozást és a rálátás szögét szabályozhatjuk.

A sziget egy "szűz" területére clickelve a föld típusát, illetve ha van rá lehetőség, az itt kitermelhető ércek, nyersanyagok sorát olvashatjuk el. Ha a területen már áll valamilyen épület, akkor kapunk róla egy digi képet (v. filmet ha, van – ezt a kis kamera ikonnal nézhetjük meg), a kép alatt a helyszín infoját látjuk (van-e itt ügynök, mit csinál, milyen jellemzői vannak a létesítménynek vagy városnak, stb. Jobboldalt a kép melletti ikonokkal állíthatjuk be, hogy milyen feladatokat végezzenek az adott helyszínen. Ehhez azonban szükség van egy itt jelenlevő ügynökre, aki irányítja a munkálatokat. Ha a felirat világos, minden feltétel adott, ide clickelve kezdődhet a dolog; sötét felirat esetén választva alul az üzenetsorban megjelennek a feladat elvégzéséhez szükséges skillek, nyersanyagok, pénz és az esetleges embermennyiség. Épületet úgy tudunk létrehozni, hogy egy construction skillű emberünket elküldünk oda, ahol építkezni szeretnénk. Ő azonban csak olyan területeken dolgozhat, ahol nincs erdő. Ha erdőben szeretnénk valamit építeni, előbb egy explorationos ügynököt kell odaküldeni, aki felméri a terepet. Az építkezésnél megjelenő ablakban választhatjuk ki a létesítmény típusát. Vegyük hát sorra, milyen épületekkel találkozunk, és mit tudunk ezekben csinálni:

AGENT HQ (főhadiszállásunk): Kezdetben minden ügynökünk itt dek-



A környezetvédők kivágják a mammutfenyőt

kol, és igen szimpatikusan semmittesznek. Ez nagyon jó dolog, én is kultiválom, de nem hoz különösebb eredményt. Akkor van értelme ide kapcsolni, ha olyan skillre van szükségünk, amelyet egyik jelenlevő ügynök sem birtokol. *Hire* alkalmazására felvesszük az ügynököt, melyet az *Agent to hire* feliratnál lévő +/- jellel választunk ki. *Fire*-ral a kijelölt ügynököt eltávolítjuk a csapatból. *Train*nel a tudását fejleszthetjük tovább.

VILLAGE (falu): Kezdetleges, kis létszámú emberi település (naháť!). *Train*nel kiterjeszthetjük a szakértelműket, ez az info ablakban az efficiency (termelékenység, teljesítőképesség) százalékos növekedését fogja okozni. *Batch train* – ugyanez, lassabb, de sokkal alaposabb. *Inc. welfare/dec. welfare* – a munka mértékét határozza meg, egyszóval mindenki dolgozzon, vagy csak könnyedén vegyék a dolgot. Az info sorban a happiness (elégedettség) változhat általa. *Unskilled labor* – ezzel toborozhatunk egyszerű munkaerőt.

TOWN (kisváros): *Hospital*lel kórházat alapíthatunk, *College*-re az oktatást fejlesztjük, *Recreation* a szórakoztatás, *Spiritual* a vallási épületek kiépítésére szolgál. A lakosság növekedését mindegyik szolgálja.

CITY(nagyváros): Minden lehetőség adott ami az előbb, de itt már képzett munkaerőt (*Skilled labor*) is felvehetünk a szolgálatunkba.

LOGGING CAMP(fakitermelés): Az irtást határozhatjuk meg. Az első a manapság divatos *Slash&burn* módszer, a fák kivágása után felégetik a területet – nem éppen környezetbarát. A másik a *Sustainable*, amikor a kivágott fák helyére újakat telepítenek – lehetőleg ezt forszírozzuk. *Deconstruct*tal megszüntethetjük a telepet.

SAW MILL (fűrészmalom): A kivágott fákat ide szállítják, itt a további sorsukról dönthetünk. *Internal use* választásával helyi használatra vihetjük a fát (valamelyik gyárba), *Export*tal faanyagot adunk el külföldre, *Import materials*nál behozathatunk nyersfát. *Deconstruct* a malom lebontása.

COAL MINE (szénbánya): Nehéz a bányászok élete. Főleg, ha megduplázzuk a termelési kapacitást (*Mine double*). Persze segíthetünk nekik új munkaerő felvételével (*Personnel +/-*), vagy a bánya lebontásával (*Deconstruct*). Ha nem úgy döntünk, hogy felesleges a létesítmény, akár kivitelre/belső használatra is termelhetünk(*Export/internal use*). A szenet erőművek használják.

ORE MINE (ércbánya): Ugyanaz, mint az előző. Az itt bányászott nyersanyagot a Steel Mil (öntöde), vagy a gyárak hasznosítják.

FERRY PORT (kikötő): Megépítés után itt már semmit sem tehetünk. Ha érkezik egy olajszállító tankhajó, felteszik a kérdést, hogy beengedjükе. A döntésnél vegyük figyelembe a környezetszennyezési kockázatot.

AIRPORT (repülőtér): Itt sincs különösebb dolgunk az üzembeállítás után, bár növelhetjük a méretét (ha rendelkezünk a bővítéshez szükséges feltételekkel – bár ez annyira borsos, hogy nem valószínű).

MANUFACTURING PLANT (könnyűipar): *Switch job +/-*: megadhatjuk, hogy mit gyártsanak. A választék cheap consumer goods(olcsó fogyasztási cikkek), cheap furniture (olcsó bútorok), quality manufactured goods (minőségi árucikkek), commercial goods (kereskedelmi cikkek). *Buy product* - nem gyártunk, hanem vásárolunk. Drága! Itt is temelhetünk itthonra vagy kivitelre (*internal use/export*). *Decontsruct* - lebontjuk a gyárat.

HEAVY INDUSTRY (nehézipar): A kapcsolók akár a könnyűiparnál. A gyártható termékek: cheap cars (olcsó autók), machinery (gépek).

HI-TECH FACTORY (magas technológiájú üzem): Mint az előző kettőnél. Az áruválaszték: cheap car (olcsó autó), quality car (minőségi autó), quality goods (minőségi fogyasztási cikkek), quality furniture (minőségi bútorok).

NUCLEAR PLANT (atomerőmű): Sok mindent nem tehetünk, az uránium mennyiségének növelésén/csökkentésén kívül. Ezt is lebonthatjuk.

POWER STATION (hőerőmű, szénnel): Olcsó, de szennyezi a környezetet.

WIND FARM (szélerőmű): Borzasztó drága, keveset nyújt, de a környezetre egyáltalán nem káros.

OIL RIG (olajfúrótorony): A tengeri olajfúrótornyokon is megduplázhatjuk a kitermelést (*oil double*), új tankhajót állíthatunk üzembe (*new tanker*), a személyzet létszámát változtathatjuk (*personnel +/-*), vagy ledönthetjük (*Deconstruct*).

OIL PUMPING STATION (olajpumpáló állomás): belső használat v. kivitel (*Internal use/Export*), olajbehozatal (*Import*), olajvásárlás (*oil to buy*).

CHEMICAL PLANT (vegyiüzem): Ide szállítjuk az olajat, ahol vagy műanyag (*plastic*) vagy üzemanyag (*gasoline*) lesz belőle. Szokásosan a dolgozók létszámát állíthatjuk, vagy lebonthatjuk.

WAREHOUSE (raktár): A nem kurrens árukészlet ide kerül.

TOURIST ACCOMMODATION (szállodák): *Improvements* a minőségi, *Extended resort* a mennyiségi bővülést hozza magával. A *Deconstruction* pedig a felrobbantást.

BEACH RESORT (strand): Már csak a barnára sült, szőke, kékszemű, ám merően ostoba beach-boyok miatt is érdemes lenne lebontani, de azért ne tegyük, mert vonzza a turistákat. *Extend site*-tal a méretét növelhetjük, *Inc. excitement*-el pedig a vonzerejét.

GAME RESERVE (vadrezervátum): A gyakorló küldetésben találkozhatunk vele, az exploration skillű emberünk fedez fel ritka fajokat. Ekkor megépül magától, a dolgunk ezután csak az, hogy bekerítsük (*fence area*). Turistalátványosság. A későbbiekben védett, illetve veszélyeztetett fajokat is tarthatunk itt, illetve állatkerteknek exportálhatjuk.

NATIVE FISHING VILLAGE (halászfalu): Itt az őslakosság csak halászgat, és szaporodik. Mindkettő igen szimpatikus tevékenység, de nekünk nincs semmi hasznunk belőle. Mivel a halászfalukat olyan helyekre építik, ahol a természeti adottságok kiválóan megfelelnek egy kikötő létesítéséhez, ide küldhetjük a negotiationos emberünket, meggyőzendő őket arról, hogy a városban sokkal jobban érvényesülhetnének (és különben is, húzzanak el a fenébe, mert itt mi kikötőt fogunk építeni). Nemsokára tehát távoznak, és ide is irányíthatjuk a constructionos pofát, hogy üssön össze nékünk eg Ferry Portot.

Remélem, nem hagytam ki egyet sem. Most akkor következzenek a küldetések. Az első, mint már mondottam volt, egy gyakorló, a vadrezervátum megtalálása után a "turistaipart" kell fejleszteni.

2.BUY OUT: Egy multimilliomos meg akarja venni a szigetet. 8 év alatt 60,000 EMU-t (ez a helyi pénznem) kell keresni ahhoz, hogy letegyen a vásárlásról.

3.BIG IDEAS: Gazdaságilag kell rendbehozni a szigetet. 50 %-os fejlődés, 20 %-os ipari index, átlag 75%-os lakossági elégedettségi ráta és 500,000 EMU a cél. 50 év áll a rendelkezésünkre.

4.MEGATROPOLIS: Egy 40,000 lakosú várost kell felhúznunk 5 év alatt.

5.MONEY SPINNER: 10 évünk van, hogy 100,000 EMU-t gyűjtsünk, 75%-os elégedettség mellett és 60%-os világvégeménnyel.

6.MOTOR CITY: 100 db minőségi autót gyártsunk 4 év alatt.

7.TOURIST HEAVEN: Turizmusfejlesztés. 5,000 turistának kell idelátogatnia 5 év alatt.

8.INDUSTRIALIZATION: 10%-ra kell növelni az industrial score-t, mindeközben anyagokkal ellátni a szigetet. 15 év a határidő.

9.DRUG IT UP: Egy nagy kokainbáró fészkelte be magát néhány faluba a hírek szerint. Használd a tudásod, hogy megoldd a feladatot!

10.HAPPY TOURISTS, HAPPY LOCALS: Most nyitsz a turizmus irányába. A tiszta, szűzies környezet vonzza őket (ez általában minden normális hímneműt vonz). 9 év alatt 40,000 EMU, minimális környezetszennyezéssel.

11.TOURISM: 40 szállodát kell építened átlagosan 25 férőhellyel (és 20 lakóval, de őket nem építeni, hanem csábítani kell), és átlag 5-ös vonzerővel. A 8 év alatt vigyázzunk a szállodák elhasználódására.

12.THE DEVELOPMENT STATE: Hadd fejlődjön! 20 év alatt 15%-os ipar, 30%-os fejlődési ráta, min. 3 város (70%-os elégedettséggel), 3 hitech gyár.

13.RIPE FOR TOURISTS: 100 autót és fogyasztási cikket (goods) kell építeni minden típusból 10 éven belül. Kezdéskor aránylag sok pénzzel, de semmi mással nem rendelkezünk.

14.DEFORESTATION: Egy nemzetközi faipari cég érdeklődik a minőségi faanyagunk iránt. 3 év alatt 10,000 hasáb fát kell nekik szállítani.

15.UNDERDEVELOPED VILLAGES: Egy ENSZ-misszió keretében érkeztünk ide. A helyi kultúra ősi, am fejletlen, el kell őket juttatni a XX. századba. Átlagos teljesítőképességüket 70% fölé kell vinni, a világvélemény min 75% legyen. 6 évünk van.

16.MYSTIC LINES: A városok fejletlenek, de most nyílt előttunk egy új lehetőség. Állítólag rengeteg UFO-t láttak itt, mivel itt keresztezik egymást az "erővonalak". Ezt kihasználva kell fejleszteni a városokat. (Micsoda egy baromság!)

17.CITY BLUES: Az emberek nagyon boldogtalanok. 3 év múlva itt vannak a választások, eddigre 80% fölé kell emelni az elégedettséget.

18.BIGGER & BRIGHTER: 5 várost kell építenünk 75 %-os elégedettséggel, 7év alatt.

19.UP FOR SALE: 100,000 EMU elérése 5,000 turistával 11 év alatt. Itt arra is figyelnünk kell, hogy semmilyen privát cég ne legyen jelen a szigeten.

20.THEM GOOD OL' BOYS: Semmi sem számít, a lényeg, hogy 250,000 EMU-nk legyen 13 év alatt.

21.BABY BOOM: 150,000 lakosság elérése min. 50 %-os elégedettséggel 6 év alatt.

22.GOODS A GO-GO: 2 év alatt 3 kisvárosból nagyvárost kell fejleszteni.

23.LAND ROMP: 9 év alatt meg kell tisztítani szigetünk 2/3-át a fáktól, vmilyen építkezési program miatt. (Hajrá Greenpeace!)

24.POLLUTION CITY: Rajtunk a világ szeme. 4 évünk van rá, hogy a világ és a helyi közvélemény elégedettsége elérje a 75 %-ot.

A 25. küldetés egy véletlen térképet generál. Ez lassabb gépeken egy pár percbe kerül.

Ne számítsunk arra, hogy nagyon könnyű lesz betartani a feltételeket (legalábbis amíg nem jövünk bele kellőképpen a játékba). RND-szerűen erre még rájönnek a katasztrófák (pl. felrobban az atomerőmű), úgyhogy lesz dolgunk bőven.

A játék kivitelezésére nem lehet semmi panaszunk. 1.Nem Windows alatt fut. 2. Szép nagyfelbontású a grafika. 3. Az eddigi SIM-sorozattól eltérően kitűnőek a zenék és az effektek (bár a hangok nagy része digi). 4. Élvezetes a játékélmény. 5. Sok órára leköt. 6. Nem utolsósorban a CD-n bonusként megtaláljuk a sorozat eddigi összes részét (!), igaz, hogy az ISLE kivételével mindet Windows alá (-).

Most akkor a hibák: A videók ugyan nagyfelbontásúak, de van ahol elég rondák, ráadásul az én gépemen még akadoztak is (ez valószínű, hogy egyedi problémám). Ha a létesítményre clickelünk, a marha nagy info ablak a kép nagy részét letakarja, idegesítő, hogy állandóan ki-be kell kapcsolgatni. Az igazat megvallva nem hozott a program annyi újítást (tartalmilag!), mint amennyit vártam tőle. Nem hiszem, hogy a Maxis még sok bőrt tudna lehúzni erről a témáról anélkül, hogy ne válna szürkén unalmassá a sorozat. A következő részekben javasolnám nekik, hogy helyezzék új alapokra a játékfejlesztést.

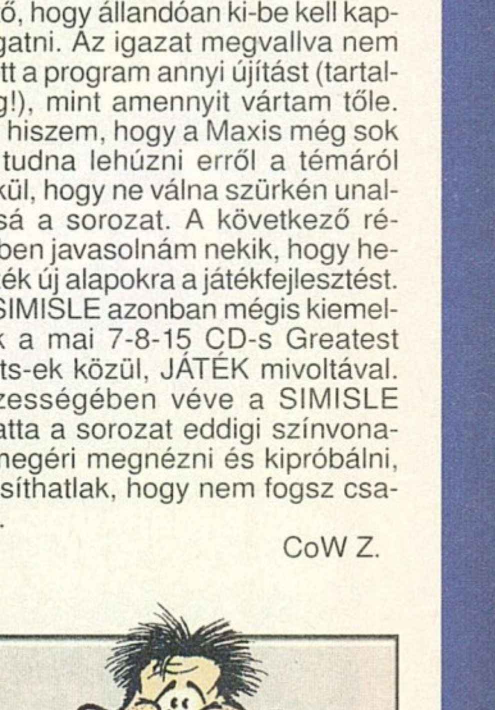
A SIMISLE azonban mégis kiemelkedik a mai 7-8-15 CD-s Greatest (S)hits-ek közül, JÁTÉK mivoltával. Összességében véve a SIMISLE folytatta a sorozat eddigi színvonalát, megéri megnézni és kipróbálni, biztosíthatlak, hogy nem fogsz csalódni.

CoW Z.

Minimum hardver: 486/33, 8MB RAM, 2xCD-ROM, SVGA-kártya

Kiadó: Maxis
Tesztpéldány: -

Grafika: ★★★★★★★★☆☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★★★☆



A sikersorozat folytatódik...

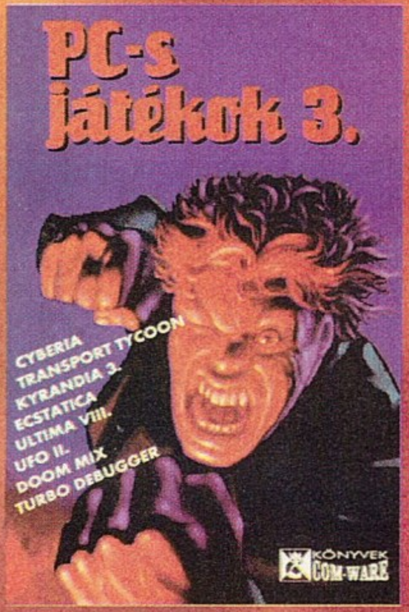


PC-s játékok 1.

ELFOGYOTT!!!



PC-s játékok 2.
2. Utánnyomás
Ára: 599,- Ft
Előfizetéssel: 400,- Ft
Még kapható



PC-s játékok 3.
Első kiadás
Ára: 649,- Ft
Előfizetéssel: 500,- Ft
Még kapható



PC-s játékok 4.
Első kiadás
Ára: 699,- Ft
Előfizetéssel: 599,- Ft
Még kapható

Az 5. kötet már előjegyezhető a kivágható levelezőlap segítségével!

A PC-k hangja



Magyarországon eddig még nement meg sok olyan kiadvány, amely részletesen foglalkozott volna az IBM-PC kompatibilis gépek hanggenerálásának lehetőségeivel. Mivel az IBM kezdettől fogva nem támogatta gépeiben az audiot, egyes cégek az alaplap buszaira illeszthető audio-eszközökkel álltak elő. Manapság már egy hangkártya szinte magától értetődő része a PC-nek. Előkészületben lévő könyvünk a következő témákat taglalja részletesen:

Általános tudnivalók a hangról, hanggenerálásról.

A hangkártyák története.

A MIDI lehetőségei, programozása és megvalósítása egyes hangkártyákon.

Sound Blaster. A kártyacsalád gyártója, a Creative Labs szinte kezdettől jelen volt a hangkártyapiacon, és azóta is folyamatosan újabb és újabb termékekkel állnak elő. Ez a fejezet a népszerű kártyák programozásáról szól, mind az egyszerűbb és kényelmesebb módszerről, a drivereken keresztül, mind a hardware-közeli regiszteres megoldásról, amely nehézkesebb, de a kártya összes lehetőségét engedi kihasználni.

Gravis UltraSound. A kanadai Gravis cég csak pár éve van a piacon, de igen gyorsan óriási népszerűségre tett szert. A kártya úgy van megtervezve, hogy szinte teljesen átveszi a CPU-tól a hanglejátszás terheit, így pl. a demoscene-en szinte egyeduralkodóvá vált. Ebben a fejezetben a GUS felépítését és programozását tárgyaljuk.

MOD-ok, S3M. Az legnépszerűbb zenei formátumok már nagyon régóta. A róluk szóló fejezet a felépítésüket, a különböző effekteket, valamint lejátszásuk lehetőségeit boncolgatja.

WINDOWS támogatások

A könyv mintegy 400 oldal terjedelemben, mágneslemez-melléklettel jelent meg

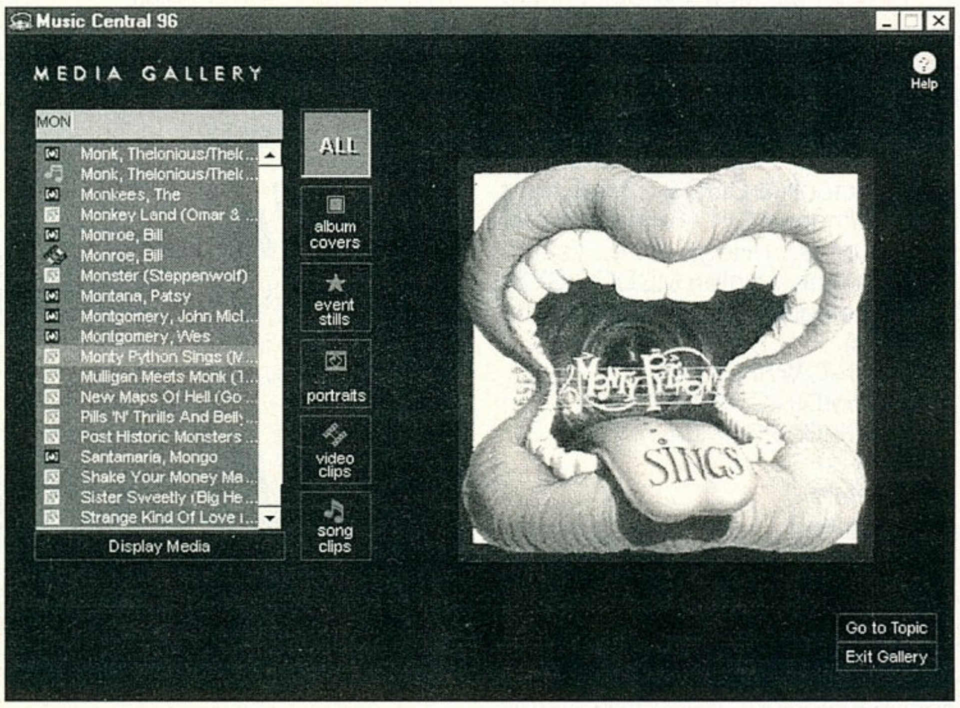
Fogyasztói ára 1.499,- Ft, melyből az előfizetőknek mintegy 30 % kedvezményt biztosítunk.
A könyv ára előfizetéssel: CSAK 999.- Ft!!!
A könyv megrendelhető a belül kivágható megrendelőlap segítségével.

MUSIC CENTRAL 96

Vannak dolgok amelyek sohasem változnak, ezt ugye mindannyian elfogadjuk. Ez a mondás bizonyosan igaz a zene szeretetére, mert ugyebár, ha nem is ugyanazt, mint szüleink, de mi is szeretjük a zenét. Más dolgok azonban gyorsan változnak, ilyen pl. a Microsoft is, legalábbis olyan szempontból, hogy mostanában már megpróbál lépést tartani a néptömegek érdeklődésével, és végre szórakoztató és hasznos ismeretanyagot is közread Microsoft Home sorozatában. Nos, az alapfilozófia sikeres lehet, hiszen a Microsoftnak neve van a szakmában, így nem volt nehéz megszerezni azt a piacot, amelyet más , kisebb cégeknek nem, vagy csak nagyon nehezen sikerül. Ez viszont közvetve a minőség folyamatos javulását kell, hogy maga után vonja, amihez a háttér is megvan. Várhatjuk tehát, hogy a Microsoft termékeit a jövőben jobban fejleszteni fogja, ami nem csak nekik, hanem nekünk is jó lesz.

Mit is értek ezalatt az eddigi fecsegés alatt? Azt, hogy ezen a CD-n rengeteg információt meg tudunk találni, ám a cikkek korántsem fedik le a világ zenei iparának teljes kínálatát. Következik ez abból, hogy pl. az Interneten elérhető gitártabulatúrák is már 50, vagy még több megabájt helyet foglalnak el. Arra az időre még várni kell, amikor korunk összes dalszövege, gitártabulatúrája, leírása, kritikája, klipje stb. egy CD-n kapjon helyet.

A most bemutatásra kerülő Microsoft Music Central'96 c. ennek megfelelően nem tartalmaz minden információt a nevében jelzett, sőt – a lehetőségekhez képest – mondhatni szegényes. Ez viszont nem olyan nagy probléma, mint hisszük, ugyanis amennyi információt tartalmaz egy-egy szerzőről, az bőven elég, ha nem is ismertük eddig az illetőt. Tehát egyes szerzőknek csak az elkészített albumaik címeit tartalmazza, másokról kép is van, esetenként életrajzi összefoglalást is találhatunk. Ugyanígy sok albumról találunk információt a CD-n, teljesen ismeretlen albumokról ismerhetünk meg érdekes dolgokat, míg más, újabb és valamivel ismertebb szerzőket meg sem találunk. A CD-ről ugyanígy hiányoznak a különböző nemzetek szerzői, jobbára inkább az angolszász illetőségű művekről tartalmaz információkat.





A MUSIC CENTRAL'96 nem a legújabb csillagokról, hanem a már történelembe, azaz CD-be vésődött nevekről szól.

Mit találunk a CD-n? Cikkeket, szám és albumcímeket az egyes együttesekről, összefoglalásokat az egyes műfajokról. A kereszthivatkozások következtében könnyen át tudunk térni egyik kereséséről a másikra.

A Media Galleryben például ösz-szefoglalva találjuk meg az egyes anyagokat, azaz az albumok fedőlapjait, zenei eseményeket, szerzők portréit. Ugyanitt találhatunk videoklipeket is. A klipek között találunk számokat Johnny Cashtől, az Abbától, vagy pl. a Dire Straitstől. A klipek nem annyira az ismert szerzők művei, legfrisebb talán egy Aerosmith kliprészlet.

Találhatunk hangrészleteket is, ezek valamivel nagyobb számban vannak. A CD-re vitt anyagok minősége kiváló, a cikkek is jók, legfeljebb a szubjektív értékelésük nem tetszhet mindenkinek, de hát ez így jól is van. A felvitt albumokról mindig találunk alapinformációkat, például azt, hogy melyik kiadó adta ki, kik a szerzők. Gyakran találhatunk részletes információkat, mint például ki volt a hangmérnök, stb.

Nézzünk egy egyszerű példát a használatra!

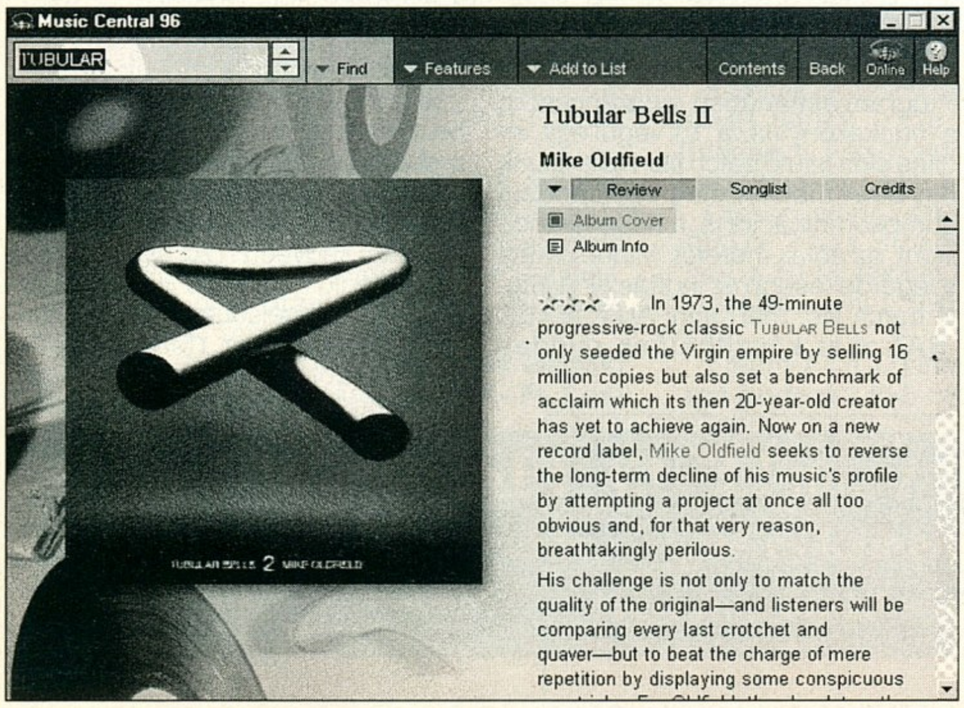
Tegyük fel tehát, hogy a főmenüben kiválasztjuk a See,Hear,Watch menüpontot. Ez rögtön átvisz minket a Media Gallerybe, ahol szűrők segítségével tudjuk beállítani, hogy mi is érdekel minket. Például kiválaszthatjuk az Album Covers pontot, ami a lemezborítók grafikáját mutatja be. Beírhatunk egy keresési stringet is, hogy könnyebben megtalálhassuk az adott albumot. Miután megtaláltuk, a Display Media gomb segítségével megnézhetjük a kiválasztott információt. Innen a Go To Topic gomb segítségével átjuthatunk az albumról szóló információkhoz. Itt találunk egy rövid kritikát az adott albumról, valamint az albumon levô számok címeit. A Credits gomb alatt a részletes szerzőlistát találhatjuk. Az Album Cover gomb az előbb látott lemezborítót jeleníti meg, míg az Album Info a kiadóról, kiadási évről, és a megjelenés médiájáról szolgál információval. A cikkekben kiemelt színnel is találhatunk szavakat, vagy emberek ill. albumok neveit. Ezek kapcsolópontok, melyeket kiválasztva rögtön egy másik szócikkhez juthatunk. A kijelölés színét is változtathatjuk a Features menüben.

Nem titkolt célja a CD-nek, hogy eladási katalógusnak tekintsük, úgyhogy nem lehetelen, hogy egy-egy lemezboltban is találkozhatunk majd ezzel a programmal. A program segítségével listákat is tudunk csinálni, például azzal a céllal, hogy bevásárlási listánk legyen.

Több dolog található még a programban, amelyet nem említettem, de ezt majd mindenki maga is meg fogja találni. Találhatunk például egy érdekes táblázatot arról, hogy egy adott zenei kategória kedvelőjének milyen további együtteseket ajánlanak a figyelmébe.

Külön érdekessége a programnak, hogy ez is a Microsoft új marketingirányzatához csatlakozik. Ez azt jelenti, hogy a Microsoft Networkön (MSN) keresztül elérhetőek lesznek a különféle újabb anyagok, kiegészítések.

Boldi



Microsoft Home

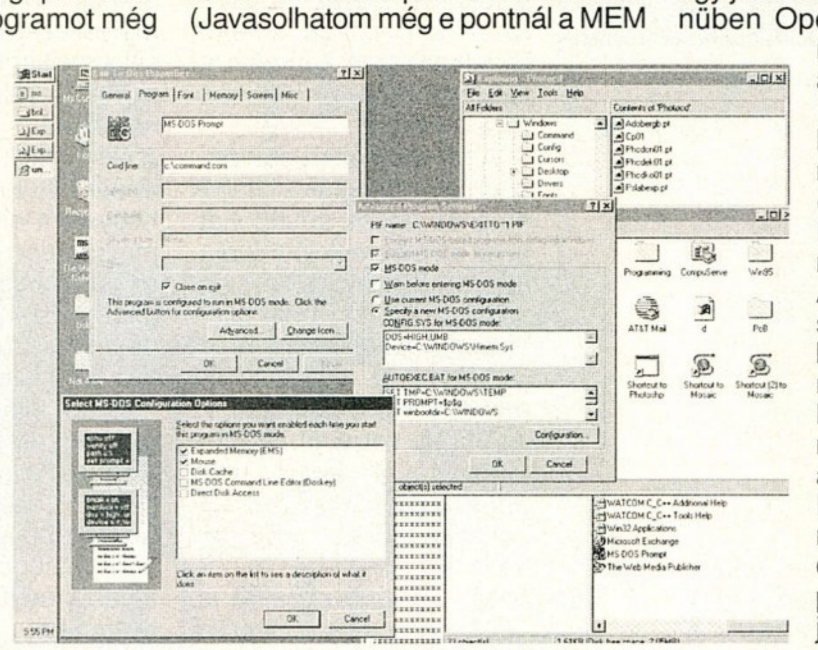
Mindenki húzódjon fedezékbe, mert itt most Windows95 tippek-trükkök sorozatot indítunk. Az első részben (és a második első felében) a DOS (és a régi Windows) eléréséről olvashattok. Ezzel már másutt is találkozhattatok esetleg, de itt sok olyasmiről is szó lesz, amit eddig még sehol sem közöltek nyomtatásban! (A cikket lehet úgy olvasni, hogy csak a tanácsokat olvassátok, és a magyarázatokat ízlés szerint átugorjátok, mert ez utóbbihoz néha komolyabb rendszerismeret szükséges.)

A DOS és a régi Windows elérésére a Win95 alól nagy szükségünk lesz, hiszen van (jó)néhány tisztán 16 bites alkalmazás, ami Windows95 alatt nem fut. Ez bizonyos szempontból nem hiba: a Microsoftnak és az Intelnek az az érdeke, hogy mindenki Win32 programokat futasson, amelyek (valamennyire) platform függetlenek. A Windows95 és a Pentium Pro megjelenése a két cég reményei szerint a Win32 és a WindowsNT felé terelgeti az embereket. Erre az Intelnek is nagy szüksége lesz, mert 1997-ben várható a P7, ami a HP PA-RISC processzorára is épül, és ez a proci jelenti majd az x86 és az AT architektúra leáldozásának kezdetét. Márpedig ehhez szükséges lenne az MS-DOS és a Win16 alkalmazások eltüntetése a piacról. Jelen pillanatban még rengeteg régi program van, amihez bizony kell a régi DOS/Windows.

Egy fontos jótanács arra nézve, ha a régi DOS-unkat használjuk egy Windows95-el is ellátott gépen: közvetlenül vinyót elérő programot még véletlenül se használjunk (mint például a régi DEFRAG vagy Norton DiscDoctor), mert valószínűleg a Win95 újratelepítése lesz a jutalmunk! A Win95 az OS2 (és a Linux/UMSDOS) file-rendszerével ellentétben nem a (fő)könyvtárban, egy file-ban tárolja a hosszú file-neveket. E helyett a “tiszta” megoldás helyett egy system, hidden, readonly, volume label (!) attributumú, a 0. clusterre mutató filebejegyzést helyez el a könyvtárban, és magába a bejegyzésbe írja a hosszú filenevet. Ezt természetesen minden épeszű vinyójavító program illegálisnak tekinti a volume label attributum miatt. Erre még rátesz egy lapáttal az, hogy a filemeretnek fenntartott helyre is a nevet írja, ami valószínűleg igen-igen érdekes méretet fog eredményezni.

A legelső módszer a jó öreg (mondjuk 6.22-es) DOS-unk elérésére való. (A második részben kerítek majd sort a célszerű Win95 installálásra, hogy megmaradjon a régi Windows.) Ehhez a gyökérkönyvtárban található MSDOS.SYS file szerkesztése szükséges. Ez a Win95 alatt egy szövegfile, hidden-system-readonly attributumokkal megverve. A legegyszerűbb egy DOS promptról:

C:\> ATTRIB -H -S -R MSDOS.SYS
C:\> EDIT MSDOS.SYS



Írjunk be egy BootMulti=1 sort, ha még nem szerepelne! Ekkor a Starting Windows 95 promptról nyomhatunk egy F4-et, ami a régi jó Windowsunkhoz térít vissza. Ehelyett az F8 leütésére felbukkanó menüben választhatjuk a 7. pontot. (Mellesleg most már az EDIT egy önálló program, megszabadult a Qbasic-től.)

Ennek a kényelmes megoldásnak azért van néhány hátránya: rengeteg össze-vissza file a főkönyvtárban, két keveredő DOS/Windows a gépen...

Ehelyett az új, DOS 7.0-t is használhatjuk. Ez meglehetősen kompatibilisnek tűnik a DOS 6.22-vel, mert még a Windows 3.11 is elindul belőle. (A DOOM is...) Hogy ehhez tisztán hozzáférjünk, szintén MSDOS.SYS-be kell belepiszkálni, íme egy példa:

[Paths]
WinDir=C:\WINDOWS
WinBootDir=C:\WINDOWS
HostWinBootDrv=C
[Options]
BootMulti=1
BootGUI=0
Network=0
Logo=0

A Logo letiltja a Win95 logot, ennyivel is gyorsabban bootolunk. A BootGUI=0 tiltja le a Windows 4.0-t, hogy betöltődjön. (A Windows95 belső Windows verziószáma: 4.00.950) Ha innen WIN-t írunk be, akkor betöltődik a Win95. Az F8 menüben az 5. pont is ehhez a DOS-hoz juttat minket. Az egyetlen probléma az az, hogy hogyan jussunk vissza ehhez a DOS prompthoz, ha egyszer a Windows 4.0 betelepült a memóriába. (Javasolhatom még e pontnál a MEM /C /P parancsot, hogy lássuk, hogy egy darab COMMAND.COM van a memóriában, és nincs WIN.COM) Mielőtt e problémát kivesézném, vessünk egy pillantást arra, hogy miképpen is kezeli a Win95 a DOS programokat.

Három egyszerű DOS üzemmód Win95 alatt

Akárcsak a Win3.x alatt, a Win95 is PIF file-okból futtatja a DOS programokat, azzal az apró különbséggel, hogy itt nincs PIF szerkesztő. Ehelyett Shortcutokat kell létrehoznunk, és ezek paramétereit (Properties) szerkeszteni. A desktopon egy üres jobb clickre előjövő menüből válasszunk Newt, majd Shortcutot. Egy shortcut helyet foglalhat a Start menüben is. Ehhez a Start gombon kell egy jobb click, majd az előkerülő menüben Opent válasszunk. Ezután nyissuk meg a Programs almenüt, és itt a File/New/Programs választással helyezhetünk egy új, programra mutató shortcutot. (A Programs helyett Foldert választva hozhatnánk létre új Foldert.) Akárhova tesszük ezt a shortcutot, a Win95 megkérdezi a nevét és a parancssorát. Ha pl. egy MENU.BAT nevű programot szeretnénk futattni, akkor névnek mondjuk DOS Menu jó lesz, parancssornak pedig a C:\COMMAND /K MENU.BAT parancssort javasolhatjuk. Egy egyszerű EXIT parancs visszatér a Windows95-be. Egy már meglévő ikon opcióit az ikon kiválasztásával (bal click), majd az Alt+Enter vagy a jobb egérgomb megnyomására előkerülő menüből Propertiest választva állíthatjuk át. Itt sok hasznos és elég sok haszontalan dolgot állíthatunk be. A Program almenüben a parancssort, a munkakönyvtárat, és végül egy, indítás előtt lefutó batch file-t állíthatunk be. Beállíthatunk még egy shortcut gombkombinációt is, a használandó ikont, az ablak méretét. Mindezekből a legérdekesebb az indítás előtt lefutó batch file, mert mini AUTOEXEC .BAT-okat készíthetünk minden egyes DOS alkalmazásunknak. Van még Advanced Program Settings almenü is. Itt állíthatjuk be az alcímben emlegett három üzemmódot.

Az **első** a “DOS compatibility box”. Ebben az üzemmódban az alkalmazások gyorsan töltődnek, és lépnek ki. A DOS és a Windows programok között kényelmesen váltogathatunk. Egész képernyős vagy ablakos üzemmódot is választhatunk (Alt+ Enter váltogat). Viszont lesznek olyan programok, amik nem futnak.

A **második**, az MS-DOS mode már érdekesebb. Amikor egy ilyen programot elindítunk, akkor a többi Windows és DOS programot a Win95 leállítja. Ha van a Windows könyvtárban egy DOSSTART.BAT, akkor az a program előtt lefut, majd amikor a DOS programunk kilép, akkor pedig szépen visszatöltődik a Windows.

A **harmadik** a legviccesebb. Itt az MS-DOS mode mellett “specify a new MS-DOS configuration” opciót is kiválasztjuk. Készíthetünk egy külön CONFIG.SYS és egy AUTOEXEC. BAT file-t. Amikor egy ilyen módra előkészített programot elindítunk akkor a Windows95 szépen újrabootolja a gépet a kért CONFIG.SYS és AUTOEXEC.BAT programokkal. Amikor kilépünk a DOS programunkból, akkor megint boot jön, és a Windows95 újratöltődik.

A harmadik megoldás az nagyon brutális egy viszonylag egyszerű probléma megoldására. Működik, nagyon is jól működik, de ki akar állandóan újrabootolni egy-egy régi jó program kedvéért?! Az első két megoldás pedig nem juttat vissza igazán DOS-ba. A legelsőnél a VMM32.VxD és a WIN.COM az 1MB alatti DOS memóriából lefoglal 62Kb-t. A másodiknál pedig a WIN.COM marad bent, és ehhez még hozzájöhet az új, továbbfejlesztett COMMAND.COM második példánya is. Ez is legalább 10K veszteség a normál DOS-hoz képest. A korrekt megoldást sorozatunk következő részeiben tekinthetitek meg.

WT Pooh



Játék 3

Mi volt a Windows'95 kódneve a fejlesztése során? (Egy amerikai város nevét kérnénk szépen...)

A helyes megfejtések beküldői között három darab 'Windows95 Aktuális' kézikönyvet sorsolunk ki.

Feladó: ______

______

______

☐☐☐☐

Előfizető vagyok ☐

Nem vagyok előfizető ☐

Előfizetői azonosítási számom:

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Bélyeg helye, vagy zárt borítékba helyezve kérjük elküldeni

COM-WARE Kft.
PC ULTRA
SZERKESZTŐSÉGE
BUDAPEST
Pf.: 363.
1519

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 200,- Ft + ÁFA = 250,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni. ELŐFIZETŐKNEK AZ ILYEN HIRDETÉS INGYENES!!!
Kereskedelmi jellegű hirdetések:
Szavanként 40,- Ft + ÁFA = 50,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki pl. saját fejlesztésű sw-t, vagy hw-t (pl. cartridge-eket) kínál eladásra. Olyan kereskedelmi hirdetést nem közlünk le, amelyben csak postafiók lett megadva. Postai úton történő kereskedelmi tevékenységek hirdetésében a postafiók mellett cégeknél a telephelyet (üzlethelyiséget), magánszemélyek, egyéni vállalkozók esetében pedig a székhelyet (vagy állandó lakcímet) is fel kell tüntetni *(14/1993 IKM rendelet a belföldi reklám- és hirdetési tevékenységről)*.
Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő lapba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár;
ITALIC szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: **COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.** Figyelem! A hirdetési szöveg mellé csak olyan csekket, vagy csekkmásolatot fogadunk el, mely tanúsága szerint az összeg befizetése a hirdetést tartalmazó levél beérkezését követően, vagy az azt megelőző 1 hónapon belül történt.

PC szoftver/hardver

Vírusmentes, szabadon másolható PC programcsere. Küldj listát és felbélyegzett borítékot a listámért! **Harsányi Zoltán**, 4030 Debrecen, Vukovics Sebő u. 12.

Eredeti PC CD-k eladók: STONEKEEP, REBEL ASSAULT II., ALIEN ODYSSEY, EUROFIGHTER 2000, THE DIG, TILT, WARCRAFT 2. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 2-178-812

Vadiúj, eredeti PC CD-s programok eladók. Felbélyegzett válaszborítékért lista. Cím: **Hugyecz Mihály** - HSI INC. CD CENTER, 2688 Vanyarc, Tabán u. 20.

Eladó 386SX33-as 32kB cache alaplap (4.000,- Ft), WD 80MB-os winchester (8.000,- Ft), Commodore 1230-as 9 tűs mátrixnyomtató (Epson FX 80, IBM Proprinter kompatibilis; 10.000,- Ft). Cím: **Branyiczky Zsolt**, 2600 Vác, Althann u. 10. Tel.: 06-27-311-509

Eredeti PC CD-ROM programok eladók! Novastorm, Rebel Assault: 4.000,- Ft, Lost Eden, Full Throttle, Myst: 3.500,- Ft, Overlord trio(3 CD sw): 3.000,- Ft, Asterix, Return to Zork, Aegis: 2.500 Ft, Simtel(2 CD sw): 2.000,- Ft, Wing Commander 3.(4 CD): 6.000,- Ft, Keszoft1, National Parks, Tewi Win CD: 1.500,- Ft, Mantis: 1.000,- Ft. Valamint 7 db CD-R disk (.arj.zip) 3.500,- Ft/db áron eladó. Siess, mert csak 1-1 példány van belőle! Hívj, megegyezünk... Cím: Kummer Miklós, 9700 Szombathely, Szt. Imre Herceg út 95. Tel.: (94) 323-274 - egész nap.

Eladó 1 db. 386SX alaplap + alaplapra integrált ATI WONDER SVGA monitorvezérlő 512kB RAM-mal + IDE HDD, FDD controller + 4MB RAM (ez külön is). Cím: **Eberhardt Gergely**, 1181 Budapest, Havanna u. 61. XI/41. Tel.: 291-9445

Keresem a következő játékokat kicsi és nagy lemezen. Theme Park, Street Rod 2., The Perfect General 2., NETWORK$. Megvenném, esetleg elcserélném őket. **Vastag Gábor**, 3529 Miskolc, Perczel Mór u. 23. - keret kell!

PC-sek figyelem! A legújabb CD-s játékok nagy választékban, olcsón eladók. Ugyanitt PC-s játékok cseréje. Cím.: **Ifj. Szűcs Károly**, 4244 Újfehértó, Béke u. 20.

Eredeti PC CD-k eladók: Command & Conquer, Crusaders, Magic Carpet 2., Mortal Kombat 3., Need for Speed, Screamer, Fatal Racing...stb. Cím: **Sándor Attila**, 1092 Budapest, Bakáts tér 2. Tel.: 217-8812 vagy 215-1507

386DX40 + 120MB HDD + 4MB RAM + 14" SVGA monitor + 1MB VGA + 1.2 FDD + SoundBlaster 2.0 + aktív hangfal + egér + 50 db lemez. Ár: 78.000,- Ft. Tel.: 1-685-602. **Bagota Gábor**

Keresek régi, olcsó laptopot (XT286, Hercules, 20MB, 640kB...) Cím: **Hartmann Péter**, 1025 Budapest, Felsőzöldmáli út 54. vagy E-mail: Harti@ludens.ELTE.HU

Olcsón eladó: 486-os alaplap (ISA), Intel 486DX 33-as processzorral 11.000,- Ft-ért, 386DX 40-es alaplap 7.000,- Ft-ért (AMD proci)! Érdeklődni lehet: **Tóth Csaba**, Tel: 06-30-402-936

Eredeti PC-CD játékok eladók, régiek + újak. **Joó Andrea** 2-855-083

Eladó egy 250MB-os COLORADO JUMBO STREAMER, kazettával 14.500,- Ft-ért és egy 120MB-os WESTERN DIGITAL winchester 12.000,- Ft-ért. Cím: **Endrődi Balázs**, 9023 Győr, Pusztaszeri u. 24. Tel.: 96/412-689.

Eladó 486DX 2/66 proci, 486 alaplap, S3 Truecolor Graphics Accelerator (VESA), GUS (1M) hangkártya, Sony CDV 33A CD-ROM, 1.44 és 1.2-es floppymeghajtók, 540 MB winchester (IBM): VESA LB IDE+, 1024x768 VGA monitor, 8 mega (SIMM) RAM, Super Warrior joy, gyári IBM OS/2 Warp, Sound Blaster aktív hangszórók, billentyűzet, baby ház. Mindez egyben, vagy külön. Várom az ajánlatokat. (Garancia majdnem mindenre van.) Tel.: (este 6 után) 06-24-365-774 **Pongrácz Viktor**

Eladó egy 386SX 33MHz-es alaplap 0 Mb RAM-mal. Tel: (06-56) 481-595 **Czifra Zoltán**

Egyéb

C-64 eredeti játékok 100/disk, felhasználóik 200/disk, oktatók, nyilvántartók, számlázók stb. eladók. Válaszborítékért lista. **Földes Jánosné**, 5000 Szolnok, Markotányos u. 20. Tel.: 56/420-544

Eladó: C64, C64/II, 1541 floppy, 1531 hangosított magnó, játék és fastload cartridge-ok, lemezek programokkal, C64 és 1551-es tápegységek. **Stierbach Mihály**, 1224 Budapest, VII utca 4. Tel.: 227-22-60

C64 újdonság: Nemzeti Bajnokság. Futball Manager, magyar csapatokkal. Minden lehetséges! Lemezen 400,- Ft. Cím: **Csapó László**, 9762 Tanakajd, Tanai út 14.

Eladó! A500-as, bővítővel, 100 lemezzel, joystickkal, 12"-os színes monitorral. A gép bontatlan állapotban + TV modulátor. Irányár: 45.000,- Ft Érdeklődni: 06-26-342-269 - **Báder Zoltán**

Eladó AMIGA600, KS 1.3, Intruder joy, 50 lemez, egér, könyv. Érd.: Bartha János (56) 339-088

Audio CD-t tőlem a Te lejátszódba. Kérj katalógust! **Nótin László**, 4287 Vámospércs, József A. u. 53. Tel.: 52/210-438

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a következő kiadványokat ☐ utánvéttel ☐ előfizetéssel

... pl. **Évkönyv'93/94** (Ára: 448,- Ft, előfizetéssel csak 200,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 2.** (Ára: 599,- Ft, előfizetéssel csak 499,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 3.** (Ára: 649,- Ft, előfizetéssel csak 549,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 4.** (Ára: 699,- Ft, előfizetéssel csak 599,- Ft)
... pl. **Computer Világ 1995-ös évfolyam** (Ára: 2.926,- Ft helyett előfizetéssel csak 2.000,- Ft)
... pl. **A PC-k hangja c. könyv** (Ára: 1.499,- Ft, előfizetéssel csak 999,- Ft)
... pl. **PC-s játékok 5.** (Ára: 698,- Ft, előfizetéssel csak 598,- Ft)

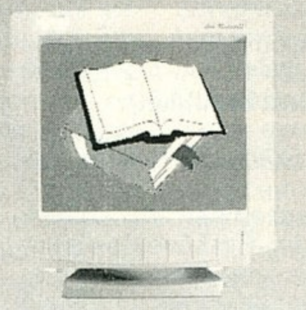
☐ *A megfelelő helyre egy 'X'-et kérünk tenni!*

Elő szeretnék fizetni a PC ULTRA c. lapra. Kérem, hogy részemre .... db. előfizetési csekket küldeni szíveskedjenek:

☐ negyedévre (594 Ft) ☐ félévre (1.188 Ft) ☐ 1 évre (2.376 Ft)

Megoldásaim a PC ULTRA 1996/februári nyereményjátékaira:

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________
4. ____________________
5. ____________________
6. ____________________
7. ____________________
8. ____________________
9. ____________________
10. ____________________





INTERNET

A címben szereplő szó talán már ismerősen cseng, mert lassan már "ez folyik a csapból is", hiszen nemcsak számítástechnikai szaklapokban olvashatunk róla, hanem már a napilapokban is. Hatalmas üzletekről olvasunk a Hálózattal (az Internet egyik magyar neve) kapcsolatban. Hogy mi is ez a valami, arra sokféle válasz adható. Ez a kérdést érdemes ahhoz hasonlítani, hogy "Mi az autó?". Erre felelhetünk például az autó működésének pontos műszaki részleteivel. Természetesen van akit ez érdekel, de valószínűleg sokkal többeket érdekel, hogy mire is jó (a hátrányait sem titkolva), hogyan is használhatjuk, stb. Azonban a Hálózat (és valamennyire egyébként az autó is) túl bonyolult ahhoz, hogy a működés alapvető ismerete nélkül használni tudjuk. Ráadásul a Hálózat minden szolgáltatása kapcsolódik az összes többihez. Ezen probléma miatt ebben a sorozatban először vázlatosan, (és remélem) érhetően ismertetem a különböző szolgáltatásokat, fogalmakat. Ezután, mikor már van egy általános rálátásunk az egészre, akkor olvashatunk majd egy kis működési ismertetést. Majd újrakezdem a szolgáltatások ismertetését, de már sokkal részletesebben. És végül, mintegy ráadásként, közlök egy rövid történeti ismertetőt mindarról, amiről itt szó esik.

Szinte biztosan láttunk már helyi hálózatot – vagy legalábbis értjük, mi az. Valamilyen számítógépek – tipikusan egy cég vagy egy épület gépei – valamilyen módon összekötve. Ennek az összekötésnek több előnye is van: láthatjuk egymás file-jait, üzenni tudunk egymásnak, megoszthatjuk a költséges eszközök használatát. Hátránya is van persze: esetlegesen idegen férhet hozzá olyan file-okhoz, amit nem szeretnénk más kezében látni. Ez nem csak bankoknál probléma – ki szeretné üzleti stratégiáját átnyújtani a konkurrenciának? Avagy ki szeretné a nagy Ő-nek írt leveleit nyilvánosságra hozni?

Az Internet ilyen, helyi hálózatok összekötéséből álló nagy hálózat. Igen nagy – mértéktartó becslések szerint nagyjából 3-4 millió gép van rácsatlakoztatva és mintegy 30-40 millió ember használja. Az egészben az első érdekesség, hogy itt minden létező gép tud egymással kommunikálni – van egy nyelv, protokoll, amit a Hálózaton minden gépnek ismernie és használnia kell. Viszont ennek a Hálózatnak nincs központja, senkinek sem tulajdona, senki sem gyakorol felette ellenőrző jogot. Ez következik az előzőekben leírt szervezeti felépítésből.

Egy valóságos csoda és ennek meg is van az ára – ingyenes. Mit jelent ez? Azt, hogy ingyenesen igénybe vehetem pl. az amerikai MIT egyetem óriásgépeit, az ott tárolt borzalmas mennyiségű file-okból letölthetem, ami engem érdekel, stb. A hálózaton küldött levél pedig nem kerül pénzbe. Más hálózatokon – például az ismert Compuserve – meglehetősen sok szolgáltatásáért külön fizetni kell.

Sajnos mégis lehet, hogy fizetni kell egy viszonylag alacsony összeget a Hálózat használatért. Hogy használni tudjuk, valamilyen módon a saját gépünket bele kell kapcsolnunk a Hálózatba. Ez legcélszerűbben telefonvonalon át, modemmel történhet. Igen ám, de kit hívjunk fel? Vannak olyan cégek, amelyek a telefontársaságtól bérelnek vonalat, bekapcsolják saját számítógépeiket a Hálózatba, utána pedig ennek ellenértékét (no meg némi hasznot) elkérve elkezdenek Internet hozzáférést árulni. Ekkor tehát fizetünk e cégnek, és sajnos a telefontarifát is. Viszonylag alacsony árat említettem – telefonszámlával együtt úgy 6-8000 minimumra számítsunk. (Ebből nagyjából egyenlő a telefon- és az Internet díja)

A másik, sokkal kellemesebb mód az, - itthon leginkább az egyetemeken, főiskolákon fordul elő - ha olyan számítógéphez jutunk, ami közvetlenül be van kötve a hálózatba. Általában jobban megéri egyetlen számítógépbe kötni a méregdrága bérelt vonalat, amely aztán kiszolgál mindenki mást. Ez a gép, mivel több felhasználót kell kiszolgáljon, minimum Novellt, de inkább Linuxot futtató PC, de lehet nagyobb gép is: Sun, VMS, stb. Tehát itt tipikusan az a helyzet, hogy PC-ket, X-terminálokat használva lépünk be egy nagygépre. Ennek egy hátránya van: szinte bizonyosan szükséges egy nagygépes operációs rendszer – gyakran Unix – ismerete. A kereskedelmi szolgáltatóknál ilyen probléma általában nem merül fel. Vagy kellemes menürendszerekkel fedik el a Unixot előlünk, vagy pedig a saját grafikus rendszerünket (MS Windows, X Windows, OS/2 stb.) használva barangolhatunk a hálózaton.

Lássuk akkor a szolgáltatásokat!

Az E-mail

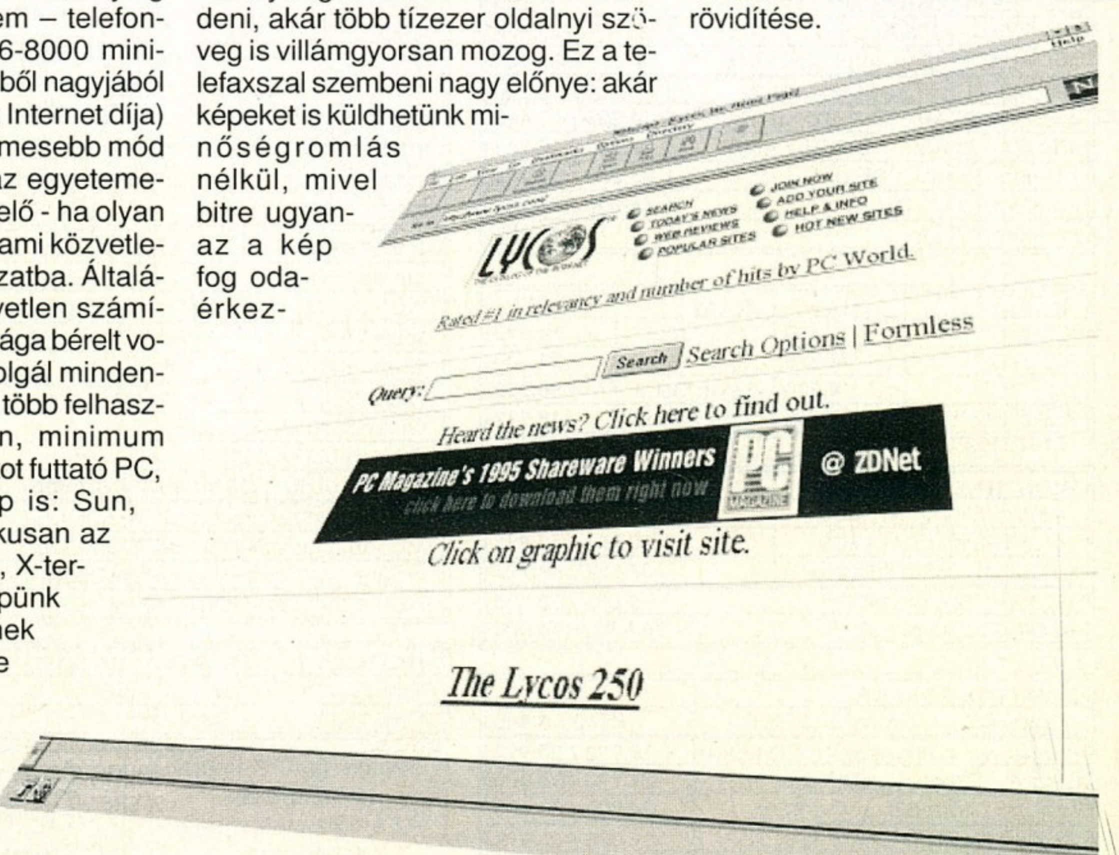
Az e-mail elektronikus levelet jelent. A levél, a telefon, a telefax jó tulajdonságait összegzi, és meg is haladja. Tulajdonképpen nem más, mint egy szövegfile átküldése valaki másnak. Egy elektronikus levél villámgyors - percek sőt esetleg másodpercek alatt a világ másik felén van. Megmérték egyszer, hogy egy e-mail mennyi idő alatt teszi meg az USA-Antarktisz-USA utat. Ez 640ms lett! Nos, erre itthon még ne számítsunk – néhány percbe azért beletelik, amíg egy levelünk elér mondjuk Új-Zélandba. A gyorsaság mellett van még jónéhány előnye. Ha a telefonnal hasonlítjuk össze, akkor két dolgot kell kiemelnünk: ha telefonon hívunk valakit, akkor az vagy elérhető – vagy nem. Vagy nem zavarom éppen – vagy éppen igen. Ráadásul egy telefonon feltett kérdésre azonnal szokás válaszolni, tehát messze nem tudunk olyan jó választ kapni, mintha lenne ideje gondolkozni a hívottnak. Az egész tetejébe bevehetjük meg az emberi beszéd relatív lassúságát is. Mindenezek a problémák eltűnnek az e-mailnél. Az e-mailjét mindenki akkor nézi meg, amikor neki kényelmes, addig tárolja gond nélkül a számítógépe. Így biztosan nem zavarunk meg valakit pusztán azzal, hogy "rosszkor" küldönk egy e-mailt. Egy telefonhívásnál lényegesen nagyobb mennyiségű információt tudunk átküldeni, akár több tízezer oldalnyi szöveg is villámgyorsan mozog. Ez a telefaxszal szembeni nagy előnye: akár képeket is küldhetünk minőségromlás nélkül, mivel bitre ugyanaz a kép fog odaérkezni, mint amit elküldtünk. Egy bizonyos mennyiség fölött pedig mindennél olcsóbb – még a hagyományos levélnél is. Gondolkozzunk el, hogy egy pár száz esetleg pár ezer oldalas dokumentációt hogyan és mennyiért tudnánk egy napon belül például New Yorkba továbbítani! Ezek után hasonlítsuk össze ezt azzal, hogy E-mailben küldjük el a doksit. Én két hátrányát ismerem: az egyik az, hogy még nem mindenki rendelkezik e-maillel. Ez igen sajnálatos, és túl sokat nem tudunk segíteni rajta. Esetleg ha sokat használjuk a Hálózatot, akkor – mivel igen sokan teszik ezt – továbbiak is csatlakoznak látva, hogy milyen jó is ez... A másik az, hogy ugyanúgy, mint a normál levélnél itt is megjelent a "junk mail", a szemét. Mindenféle – már bocsánat – bunkó emberek válogatás nélkül küldik szét kéretlen hirdetéseiket. Ebből szerencsére elég kevés van, később megmutatom az ellenük való védekezést is.

A Usenet

A Usenet "csak" annyiban különbözik az E-mail-től, hogy nyilvános, bárki olvashatja. Van pár(tíz)ezer téma, amiről a Hálózat közössége ilyen nyilvános "beszélgetést", vitát folytat. Ebben mi is részt vehetünk, olvashatjuk a többiek véleményét, tapasztalatait, és mi közölhetjük ezt a többiekkel. Ez nem beszélgetés a szó hagyományos értelmében, mert nem egyidejű a kommunikáció: valaki ír egy cikket, ezt később a többiek elolvassák, véleményezik, stb. Ez rendkívüli dolog, mert például egy világcég elnöke pontosan ugyanannyi "hatalommal" bír, mint a Hálózat többi felhasználója. Ez például a Pentium mára jól ismert lebegőpontos hibája kapcsán kirobbant botrányban nagyon szépen látszott. (Aki nem ismerné a történetet: a nagy felzúdulásra, ami nagyobbrészt a Hálózaton zajlott, az Intel végülis hajlandónak mutatkozott kicserélni az összeset.)

FTP

Az FTP a File Transfer Protocol rövidítése.



Ez a szolgáltatás file-ok átküldését teszi lehetővé. Bár az e-mail képes lenne helyettesíteni az FTP-t, és létezik is ftpmail-nek nevezett szolgáltatás, az FTP mégis nagyon elterjedt, mert gyorsabb és egyszerűbb. (Látni fogjuk, hogy miért.) Itt is emberteleen mennyiséggel találkozhatunk. Néhány százezer gépre léphetünk be vendégként és válogathatunk a gyakran gigabyte-okra rúgó file mennyiségből. És ne csak számítógépes programokra gondoljuk: minden elképzelhető dolog a háziállat-tartás problémáitól a legfrissebb nóták kottájáig minden elérhető. No persze számítógépes program is van egy "kevés". Szerencsére ebben az óriási mennyiségben keresni is lehet többféle (pl. archie) szolgáltatással.



Telnet

A Telnet szolgáltatás interaktív belépést kínál más gépekre. Mintha odasétálhatnánk a másik géphez, és az elé ülve használnánk. Ez igen hasznos lehet pl. szuperszámítógépek megosztásakor. Bizonyos számítási kapacitás felett nagyon kevés számítógép található az egész világon. Szerencsére indokolt esetben bárki futtathat számításokat a Telnet segítségével néhány ilyesfajta gépen.

Szintén hasznos lehet adatbázisokban való kutatásra. Mintha egy könyvtárban ülnék le egy ottani terminál elé, úgy keresgélhetünk. Bár ma már a Hálózatnak is vannak menüs elérései, (gopher,WWW) ezek csak a legutóbbi idők termékei s még messze nem állt át rájuk mindenki.

Egy másik alkalmazása még a játék, a sokszereplős játék. Ezek általában szerepjátékok, de rettentő sok szereplővel. Általában a számítógép és a többi játékos alakítja a mesét, korlátok nélkül. Ez a játékon kívül egy dologra még bizonyosan alkalmas: nyelvtanulásra.

IRC

Ez már majdnem valódi beszélgetés! Képzeljük el, hogy van egy szoba ahol már húsz ember üvöltözik egymással és beállhatunk huszonegyediknek. (Ezt a definíciót Koós Kolos kollega találta ki...) Ilyen szoba is van párezer, azonos érdeklődésű embereknek. Általában azért nem szoktak húszan húszféléről beszélni egy ilyen szobában, szakszóval csatornán, de sajnos néha előfordul ilyesmi. Ugyanis általában egy csatorna egy érdeklődési körnek való. Igen ám, de van például a magyaroknak vagy a Linuxosoknak is csatorna...

Gopher

A Gopherben menük sorozatán keresztül érhető el az információ. A gopher mára hanyatlóban van, a WWW (ld. lejjebb) teljesen kiszorítja. Egyik fő hátránya, hogy viszonylag nehézkes egy gopher menürendszer kiépítése, és a kétirányú kommunikációval is gondok vannak. A Telnet mindig is kétirányú kommunikációt biztosított, és a kialakítás is igen egyszerű – ez a vonzereje a Telnetnek a szolgáltató részéről. Mára a WWW is kétirányúvá vált, és a szerver és a kliens oldaláról is igen egyszerű a kezelés.. Az egyirányú annyit tesz, hogy "csak" igényelhetünk információt, nem lehetséges információt beadnunk távolról. Az egyetlen interaktív lehetőség a keresési stringek megadása. Szerencsére a Gopherspace is kereshető.

World Wide Web

A hipertextről már valószínűleg tudunk, gondoljunk csak a Windows alatti Help file-okra. Itt gyakran előfordul, hogy egy-egy szóra rákattintva egy másik szöveg jön be. Néha – pl. a Serif PagePlus programjában – nem szövegre, hanem képre kattinthatunk, és erre jön a magyarázó szöveg. Természetesen ez a "szöveg" is tartalmazhat képeket. Adjunk ehhez mindent, amit a "multimédia" címszó alatt még találunk – mozgóképet, hangot, stb. – keresztezzük ezt az óriási Hálózattal és megkaptuk a World Wide Webet. Ezen olyan képekkel díszített szövegeket találhatunk, amelyek bizonyos részeire rákattintva szöveg, kép, mozgókép, hang következik. El lehet képzelni, hogy egy ilyen egyszerűen használható szolgáltatás mennyit dobott a Hálózaton! Ráadásul sok, eddig említett szolgáltatás is elérhető ilyen módon a World Wide Webnek szinte részeként. A cikk illusztrációi is két hatalmas Web index kezdőképernyőjét mutatják be.

Nos, miután tömören elmeséltem, hogy mi a Net, és mit is találunk rajta (ezek közül se mindet), legközelebb ígéretemnek megfelelően egy picit mélyebben nézünk mögé a dolgoknak, majd sort kerítünk egyenként a fentebb említett szolgáltatásokra.

WT Pooh

USER ROVAT



DMA vezérlőről, amelyet derék PC-nken rendszerint floppy- illetve hangkártya-kezelésen kívül másra általában nem használnak. A DMA tulajdonképpen egy igen összetett perifériaillesztő processzor, amely az adatokat a CPU érintése nélkül közvetlenül a memóriából olvassa, vagy írja be oda. (Neve is erre utal: Direct Memory Access.) A DMA egy-egy perifériához menő vonalait, és az ennek vezérléséhez szükséges belső regisztereket szokták DMA csatornának is nevezni. Egy, a PC-kben felhasznált típusú (eredetileg 8237A) DMA vezérlő négy perifériát tud kezelni. Ez az XT-kre egy az egyben igaz (0..3), AT-knél annyiban módosul, hogy mivel itt két darab DMA-vezérlő van beépítve, és egy csatorna van lefoglalva kaszdádosításra (4), ezért hét marad nekünk (0..3, 5..7), bár az utóbbi három különbözik a többitől, mert ezek szavas szervezésűek, de ezt inkább majd lentebb részletezzük. Fontos különbség a rendes és a DMA-s periféria között, hogy míg a rendesnél a processzor érte el a perifériát a jól ismert portkezelő utasításokkal, kiadva a periféria címét a címbuszra és aktivizálva a periféria-olvasás vagy -írás (-IOR,-IOW) jeleket, addig a DMA-s megvalósításnál a perifériának nincsen portszáma, hanem minden perifériához külön-külön DMA-kérés és -jóváhagyás (DRQx, DACKx) vezeték megy, melyek segítségével a DMA vezérlő a címbusz használata nélkül képes elérni a perifériát. Hogy ennek a jelentőségét lássuk, nézzük meg egy adatkivitel megvalósítását programozott illetve DMA-s mód esetén:

Programozott (pl. OUTSB)

1. A processzor a címbuszra teszi a kiírandó adat memóriacímét;
2. Aktivizálja a -MEMR jelet, amire a memória az adatbuszra teszi az adatot;
3. A processzor az adatot beolvassa, majd leveszi a -MEMR-et, mire az adat a buszról eltűnik;
4. A processzor a címbuszra teszi a periféria címét, majd visszaírja az adatbuszra az adatot, végül aktivizálja az -IOW jelet, értesítve a érvényes.

DMA-s

1. Amint a DMA el tudja kérni a buszt a CPU-tól, aktivizálja a megfelelő -DACKx jelet, jelezve a perifériának, hogy készüljön. (Bevitelnél előbb a periféria jelez a -DRQx vonalon, ami akkor jut érvényre, ha éppen nem dolgozik ennél kisebb számú DMA csatorna.)
2. A DMA a címbuszra teszi a memóriacímet, lehúzza a -MEMR-et ÉS az -IOW-ot, mire a memória kiadja az adatot, amit a periféria rögtön el is vehet.
   Mivel ilyenkor a címbuszon egy cím van, és az -IOW aktív, esetleg egy "rendes" periféria magára vehetné a kérést, ezért a DMA-s buszciklusokat az AEN jel magas szintje jelzi.
3. A DMA módosítja a belső címregiszterét, felkészülve a következő átvitelre.

Programozottan tehát kettő, míg DMA-val csak egy buszciklus kellett a művelethez. Ha ehhez még hozzávesszük, hogy olvasásnál a DMA-s átvitelhez nem kell a futó programot megszakítani, az ezáltal megtakarított idő jelentős lehet. Most, hogy már láttuk, mit is csinál a DMA-vezérlő, lássuk, hogy belülről hogyan néz ki.

Először is szükség van csatornánként egy címregiszterre, hogy tudhassa, hová illetve honnan is kell dolgoznia. A DMA tervezéséből kifolyólag eredetileg csak 64 Kbyte-ot tudott kezelni, ezért ezek a regiszterek 16 bitesek. Ez már az XT-nél is kevésnek bizonyult, ezért aztán kiegészítették csatornánként egy-egy lapregiszterrel, ami a felső 8 bitet (XT-nél természetesen csak négyet) állította be. (Ebből következik a DMA egyik nagy korlátja, nevezetesen az, hogy nem képes 64K-s címhatárokon keresztül dolgozni.) A blokkos átviteli módnál, mint látni fogjuk, szükség lesz még egy számlálóra is, amely azt mutatja, hogy hány byte-ot (szavas csatornánál szót) kell még átvinni, ezenfelül egy bitet a címek növelésének vagy csökkentésének az eldöntésére, egy maszkbitet a csatorna engedélyezésére vagy tiltására és átvitel jellegére. Ezenfelül van még egy-két, az egész vezérlőre vonatkozó információ, mint pl. a DRQx és a DACKx jelek polaritása, stb. A csatornák felhasználása valamennyire kötött:

Csatorna	Felhasználás
0	XT-n memóriafrissítés, AT-n szabad
1	Szabad
2	Floppy illesztő
3	MFM vagy RLL winchester-illesztô
4	Kaszkádosításra foglalt
5..7	Szabad

Az első DMA vezérlőt a 00..0Fh, a másodikat a 0C0h..0DFh címtartományban programozhatjuk fel:

Port Jelentés

00h A 0. csatorna címregisztere (L,H)

01h A 0. csatorna byte-számlálója (L,H)

02h Az 1. csatorna címregisztere (L,H)

03h Az 1. csatorna byte-számlálója (L,H)

04h A 2. csatorna címregisztere (L,H)

05h A 2. csatorna byte-számlálója (L,H)

06h A 3. csatorna címregisztere (L,H)

07h A 3. csatorna byte-számlálója (L,H)

08h Írásnál parancsregiszter:
- Bit Jelentés
- 7 A DACKx jelek aktív szintje
- 6 A DRQx jelek aktív szintje
- 5 Az -IOW és -MEMW jelek nyújtása
- 4 Körbeforgó prioritási rendszer
- 3 Gyorsított időzítés
- 2 A vezérlő teljes tiltása
- 1 A 0. csatorna címmódosítása tilos
- 0 Memória-memória átvitel a 0. és az 1. csatorna között engedélyezve

Olvasásnál státuszregiszter
- Bit Jelentés
- 7 A 3. csatorna átvitelt kér
- 6 A 2. csatorna átvitelt kér
- 5 Az 1. csatorna átvitelt kér
- 4 A 0. csatorna átvitelt kér
- 3 A 3. csatorna átvitele befejeződött
- 2 A 2. csatorna átvitele befejeződött
- 1 Az 1. csatorna átvitele befejeződött
- 0 A 0. csatorna átvitele befejeződött

09h Átvitelkérés-regiszter
- Bit Jelentés
- 7..3 Nem használt
- 2 A bit új értéke
- 1,0 A csatorna száma

0Ah Maszkregiszter
- Bit Jelentés
- 7..3 Nem használt
- 2 A bit új értéke
- 1,0 A csatorna száma

0Bh Módregiszter
- Bit Jelentés
- 7,6 Üzemmód
  - 00 Lekérdezés mód
  - 01 Egyes átvitel
  - 10 Blokkos átvitel
  - 11 Kaszkád mód
- 5 Címmódosítás iránya
  - 0 Növelés
  - 1 Csökkentés
- 4 Automata inicializálás
- 3,2 Átvitel iránya
  - 00 Ellenőrzés
  - 01 Perifériából be
  - 10 Perifériába ki
  - 11 Nem használt
- 1,0 A csatorna sorszáma

0Ch A byte-mutató törlése

0Dh Írásnál a vezérlő alaphelyzetbe állítása
Olvasásnál a memória-memória átvitellel utoljára átvitt byte

0Eh Az összes maszk törlése, az összes csatorna engedélyezése

0Fh Maszk regiszter
- Bit Jelentés
- 7..4 Nem használt
- 3 A 3. csatorna tiltása
- 2 A 2. csatorna tiltása
- 1 Az 1. csatorna tiltása
- 0 0 3. csatorna tiltása

81h 2. csatorna lapregisztere

82h 3. csatorna lapregisztere

83h 1. csatorna lapregisztere

87h 0. csatorna lapregisztere

A DMA-t általában kétféle módban szokták használni: az egyes és a blokkos módban. Az egyes mód annyit jelent, hogy a DMA a beállított címről/címre kiír/beolvas egy byte-ot, lépteti a belső címregiszterét a megadott irányba, csökkenti eggyel a byte-számlálóját, és megáll, várva az újraindítást. Ettől a blokkos mód annyiban különbözik, hogy mindaddig sorra viszi át a byte-okat, míg a byte-számláló nulla nem lesz. A kaszkád módot memória-memória átvitelnél használják, amely átvitel két csatornát (a 0.-at és az 1.-t) használ, és amelynél a 12 MHz-es 286-osok óta a programozott átvitel is hatékonyabb. (Ott sem volt lényegesen gyorsabb...)

Egy DMA-s átvitel előtt a következő lépéseket kell megtennünk:

1. Letiltani a felhasználni kívánt csatorna működését a 0Ah port segítségével. (A megfelelő csatorna maszkbitjét 1-be állítani.)
2. Beállítani a memóriaterület címének alsó 16 bitjét a megfelelő címregiszterben. (Először az alsó, majd a felső byte-ot kell beírni.)
3. Beállítani a memóriaterület címének felső 8 bitjét a megfelelő lapregiszterben.
   Fizikai cím = (szegmens shl 4) + offset
   Lapregiszter = fizikai shr 16
   Címregiszter = fizikai and 0FFFFh
   VIGYÁZAT! EMS-kezelő használata esetén a fenti képlet nem fizikai, hanem lineáris címet ad, ami nem feltétlenül jelenti ugyanazt. (A processzor lapszervezésű memóriakezelése megkavarhatja a címtartományt, amit a DMA nem ismerhet.) Ekkor előfordulhat, hogy teljesen máshová olvasunk, mint ahová szeretnénk, esetleg még a rendszert is sikerülhet összeomlásba kergetnünk.
4. Beállítani az átviendő byte-ok számát, szintén az alsó 8 bitet küldve előre.
5. Beállítani az átvitel módját, irányát, a címnövelést és az automatikus inicializálást a 0Bh porton. Ez utóbbi egyébként azt csinálja, hogy az átvitel végén a címregisztert és a byte-számlálót újra az általunk megadott értékekkel tölti fel, úgyhogy ha az egész átvitelt meg akarjuk ismételni, akkor az egész fájdalmas inicializálás helyett csak ismét engedélyeznünk kell a csatornát.
6. Rövid ima után a 0AH porton kinullázni a csatorna maszkbitjét, beindítva ezzel az átvitelt.

Feltűnhet, hogy a parancsregiszterhez (08h) nem nyúltunk, ennek oka az, hogy az összes kártya a BIOS beállításainak megfelelően kezeli a DRQx és DACKx jeleket, így ennek piszkálásával hasznos dolgot elérni nem tudunk. Mint látható volt, a fentiek a régi 8 bites csatornákra (0..3) vonatkoztak. A 16 bites csatornákra vonatkozó újítások a következők:

Egy átviteli ciklus nem egy byte-ot, hanem egy szót kezel, a memóriacím, ahová/ahonnan a vezérlő dolgozik, mindig páros (Bit0 = 0), és emiatt a lap- és a címregiszterek értelmezése is megváltozott egy kicsit. Mivel az alsó bit 0, ezért a címregiszter a következő 16 bitet (Bit1..Bit16) adja meg, amit az egyszerűség (?) kedvéért a lapregiszternek a felső hét bitje egészít ki, a legalsó semmilyen szerepet sem kap. (Lapregiszter = fizikai shr 16, Címregiszter = (fizikai and 1FFFFh) shr 1) Tudj' Isten, én azért szívesebben vettem volna inkább a címezhető tartomány duplázódását. Az mindenesetre pozitívum, hogy az egy darabban kezelhető memóriamennyiség 128 Kbyte, aminek 128K-s határt nem szabad csak keresztezni. A második DMA vezérlő regiszterei természetesen megegyeznek az elsőével, csak az elérési portcímek lettek mások:

0C4h	Az 5. csatorna címregisztere
0C6h	Az 5. csatorna szószámlálója
0C8h	A 6. csatorna címregisztere
0CAh	A 6. csatorna szószámlálója
0CCh	A 7. csatorna címregisztere
0CEh	A 7. csatorna szószámlálója
0D0h	Parancs- és státuszregiszter
0D2h	Kérésregiszter
0D4h	Maszk regiszter bitenkénti elérése
0D6h	Módregiszter
0D8h	Byte-mutató törlése
0DAh	Vezérlő alaphelyzetbe állítása
0DCh	A maszkbitek törlése
0DEh	A maszkregiszter

Könyvek:

Abonyi Zsolt	PC hardver kézikönyv (BIOS, hardware)
Peter Norton	Az IBM PC programozása (DOS, BIOS)
Pethő Ádám	A ROM BIOS és ami mögötte van (Asm, DOS, BIOS, hardware*)
Boér László	Az IBM PC belső felépítése (hardware)
???	Rendszerprogramozás az IBM PC-n (DOS, BIOS, hardware*)

* = példaprogramok

Néhány érdekesebb ftp-server:

ftp.funet.fi	/pub/msdos/programming
garbo.uwasa.fi	/pc/programming
wuarchive.wustl.edu	/SimTel/msdos
oak.oakland.edu	/SimTel/msdos
x2ftp.oulu.fi	
ftp.mpoly.fi	
ftp.luth.se	
ftp.x86.org	

Néhány érdekesebb newsgroup:

comp.lang.asm.x86
comp.ibm.pc.hardware.*
alt.programming
alt.answers (FAQ-k)

És végül egy e-mail cím végszükség esetére: fules@balu.sch.bme.hu

A lapregiszterek címei a következők:

08Bh	Az 5. csatorna lapregisztere
089h	A 6. csatorna lapregisztere
08Ah	A 7. csatorna lapregisztere

Hát, ezzel zárom is soraimat. Remélem, akadt olyan téma, amiben valami újat vagy érdekeset tudtam mondani, esetleg olyasmit, ami hosszabb utánajárkálást igényelt volna. Jó code-orgást kívánok mindenkinek, de még közlöm az általam ismert, és igen értékesnek tartott információforrások listáját.

Füles

Ingyen memóriabővítés

Manapság egyre több játék jelenik meg a Watcom cég DOS4/GW DOS extenderével. Mi is az a DOS extender? Egy olyan program, ami átveszi a gép irányítását, védett módba kapcsol, és a DOS hívásokat kezeli. (Az ilyen programokat egyébként VMM-nek is nevezzük.) Ez a "hagyományos" DOS extenderek esetében annyit jelent, hogy megfelelő módon visszaadják a DOS-nak a hívást, a Windows/Win95 esetében pedig azt, hogy több-kevesebb DOS hívást maguk is lekezelnek még védett üzemmódban. De mire jó ez a védett mód? Több dologra is, de ezek közül csak kettővel foglalkoznék most: 4GB memória és virtuális memória kezelésére. Az első annyit jelent, hogy bármennyi RAM is van a gépünkben, azt a program szépen egyben látja, és nem kell törődjön olyan botorságokkal, mint a 64K szegmensek. A második pedig azt, hogy ha nincs elegendő memóriánk, akkor a VMM szépen swappel a program számára nem (feltétlenül) látható módon. A swap annyit jelent, hogy a gyorsabb, de drágább fizikai memória helyett virtuális memóriát használ az olcsóbb, de lassabb vinyón. Így (ha a program nem túl sebességigényes) 4MB memóriával rendelkező gépeken is tudunk használni 8MB-t igényelő programokat. Természetesen egyáltalán nem biztos, hogy a program nem fog kifejezetten fizikai memóriából 8MB-t igényelni, de egy próbát mindenképpen megér azt itt ismertetendő módszer.

A beállítás igen egyszerű módon, a DOS set parancsával történik.

```
set DOS4GVM= [opció[#értéke]] [opció[#értéke]]
```

A szögletes zárójeleket természetesen nem kell beírni!

A következő opciók állnak rendelkezésre:

MINMEM	A VMM által kezelt memória minimális mérete. Default: 512.
MAXMEM:	A VMM által kezelt memória maximális mérete. Default: 4MB.
SWAPMIN:	A minimális avagy kezdeti méret a swap file-nak. Ha ezt az opciót nem használjuk, akkor a VIRTUALSIZE opció alapján dönt a VMM a szükséges memóriaméretről.
SWAPINC:	Ekkor léptékben nőhet a swap mérete.
SWAPNAME:	A swapfile neve. A default a DOS4GVM.SWP. A C:\-be kerül a file, ha nem teljes path-et adunk meg neki.
DELETESWAP:	Letörlődjön-e a swap file kilépéskor. Gyorsabban indul el a programunk, ha nem töröljük le. Viszont ott tehénkedik egy hatalmas file valamelyik vinyónkon. Default: nem törli le.
VIRTUALSIZE:	A virtuális memória mérete. Ez a fizikai+a swap memória összessége. Default: 16MB.

Példa:

```
set DOS4GVM=deleteswap maxmem#8192
```

A # azért kell, mert a DOS a SET parancsban nem enged egyenlőségjelet használni. Egy másik módszer:

```
set DOS4GVM=@NEW4G.VMC
```

A .VMC file-ban pedig szerepelhetnek a fenti opciók és !-el kezdődő megjegyzés sorok. Üres sorok nem, mert az első üres sor után nem olvas tovább a VMM. Példa:

```
!.VMC példa file
!Itt a default értékeket állítjuk be.
minmem = 512
maxmem = 4096
virtualsize = 16384
!Ha le akarod törölni a swap file-t kilépéskor, akkor adj hozzá egy
!deleteswap
!sort felkiáltójel nélkül.
!Ha a swapfile-t a D:-n, egy SWAPFILE könyvtárban szeretnéd tartani:
!swapname = d:\swapfile\dos4gvm.swp
```



Játék 4

Az Automex Kft. az egyik legnagyobb CD választékot kínálja hazánkban. Melyik ismert szálloda mellett van üzletük?

A helyes megfejtést beküldők között három db. CD-ROM tár CD-t sorsolunk ki.

Könyvbarát nyereményjáték

**Az Egyesült Államok és a világ könyvpiacának egyik legnagyobb bestsellere volt Joseph Heller 'A 22-es csapdája' c. regénye. Decemberben jelent meg a regény folytatása, amelyben folytatódik Yossarian, Milo Minderbinder, Wintergreen exőrv., A.T. Tappmann tábori lelkész és a többiek története.
Kérdésünk: mi a regény címe?**

**A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a 20. oldalon találhatón!) a PC ULTRA szerkesztőségének címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Könyvbarát nyereményjáték'.
Beérkezési határidő: 1996. február 28.**

A helyes megfejtők között a Könyvbarát szerkesztősége az alábbi 5 könyvet sorsolja ki és küldi el a nyerteseknek:

**Dávid Sándor: SENNA A HUNGARORINGEN
(Hunga-Print, 1.998,- Ft) 1 db
Hernádi Gyula-Vinkó József: JÓSLÁSOK KÖNYVE
(Filmex Média Service, 303,- Ft) 2 db
Tom Werneck-Clemens Heidock:
MEMÓRIA-TRÉNING
(DB Bt., 990,- Ft) 2 db**

PC ULTRA TOP 10

1996. január

1. **PANZER GENERAL** (SSI)
2. **THE DIG** (LucasArts)
3. **WARCRAFT 2.** (Blizzard Ent.)
4. **PRO PINBALL: WEB** (Empire)
5. **CAESAR II** (Sierra)
6. **COMMAND AND CONQUER**
7. **NEED FOR SPEED** (Elect. Arts)
8. **SCREAMER** (Virgin)
9. **EUROFIGHTER 2000** (Ocean)
10. **FIFA SOCCER '96** (Elect. Arts)

PILOT COMP

hardver nyereményjáték

Nyilván olvastad hirdetésünket a PC ULTRA-ban. (Ha nem, az öreg hiba, de még nem késő, hogy bepótold vétkes mulasztásodat!) Így valószínűleg nem fog különösebben nagy problémát okozni az alábbi matematikai feladvány megoldása:

Valahol találsz egy ilyen karaktersorozatot:'Panasonic, Sony'. **Jegyezd meg az utána álló árat. Most keresd meg a következő karaktersorozatot:** 'RAM bővíthető'. **Az ezután álló árat add hozzá az előzőhöz, majd a végeredményt oszd el kettővel, és ezt a számot küldd el megfejtésként az alábbi címre (vagy hozd el személyesen munkaidőben, a Keleti pu.-tól nem messze vagyunk - az gyorsabb, és biztosabb).**

Pilot-Comp
1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3.

Beérkezési határidő: 1996. február 28.

A helyes megfejtők között az alábbi nyereménytárgyat sorsoljuk ki:

**4x sebességű Panasonic CR581
típusú CD-ROM meghajtó (IDE)
Értéke: 25.000 Ft**

Microsoft nyereményjáték

Nemrégiben jelent meg a Microsoft Home-sorozatában az OCEANS, ami a tengerek élővilágát mutatja be. Ebből válogatunk össze néhány kérdést:

1. Melyik hatásos a tengeralattjárók ellen?
- géppuska
- radar és repülőgép
- James Bond

2. Mi jelenti a legnagyobb veszélyt a tenger élővilágára?
- olajfolt
- hurrikán
- szökőár

3. Melyik igaz állítás?
- minden szivacs gömb, vagy henger alakú
- minden szivacs állat
- minden szivacs jó fürdőszobai szivacsnak is

A megfejtéseket kérjük külön levelezőlapon (NEM a 20. oldalon találhatón!) a PC ULTRA címére eljuttatni. A levlapra ne felejtsétek el ráírni:'Microsoft-játék'.

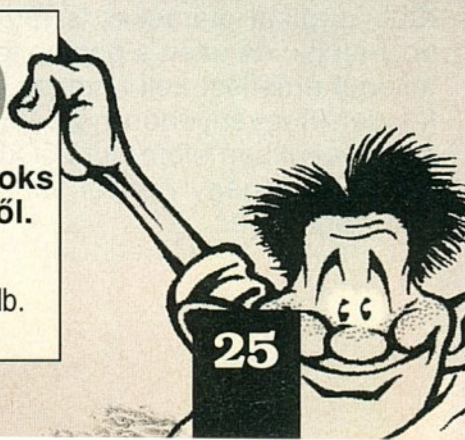
Beküldési határidő: 1996. február 28.

**A helyes megfejtések beküldői között Microsoft Home CD-t és egyéb finomságokat sorsol ki a Microsoft.
A nyereményeket a Microsoft-tól fogjátok megkapni.**

Játék 5

Nemrég jelent meg a ComputerBooks kiadásában egy könyv a DELPHI-ről. Mi az a DELPHI?

A helyes megfejtést beküldők között három db. ComputerBooks szakkönyvet sorsolunk ki.



DTP ROVAT

„A jól sikerült hangverseny után örömittasan néznek egymásra a zenészek:
– ,hogy nekünk ezért még fizetnek is...”

Rakjuk tisztába a gyereket és fegyverkezzünk!

Nézzétek el nekem, ha az elején – a dög unalom határát súrolva – ovis szinten magyarázom el az alapfogalmakat, de ez az az alap, amelyre remélem a továbbiakban olyan információkat építhetünk, melyek a fenti mottóhoz híven megadják az alkotás örömét, s akár készpénzre is válthatók.

A DTP a desktop publishing angol kifejezés rövidítése, mely asztali kiadványszerkesztést jelent. Egy-két éve még teljes nyugalommal kapcsoltam volna össze a nyomdai előkészítéssel ezt a fogalmat, de a mai DTP programok egyre nagyobb hányadában jelenik meg az elektronikus kiadványok készítésének lehetősége is. A DTP hajtóműveit kb. tíz évvel ezelőtt gyűjtotta be az Aldus cég PageMaker programja. Tudva, hogy a számítástechnikában ez mekkora idő, meg sem kísérlem a DTP evolúcióját felvázolni, hanem tekintsük át inkább milyen háttér szükségeltetik a felhőtlen alkotáshoz.

A fegyvertár

Ha kellőképp hunyorítunk, akár a jelen oldal példáján is láthatjuk, hogy egy oldal szöveges és grafikai elemeket tartalmaz. Ezek oldallá, kiadvánnyá szerkesztéséhez használjuk a *tördelőprogram*okat (Adobe PageMaker, Quark XPress, Corel Ventura Publisher stb.). Amíg kész grafikai elemekkel és szöveggel dolgozunk, addig biztosan nem kell kilépni a programból, hiszen a kész oldalépítő elemek elhelyezése ill. a szövegkezelés terén minden fortély a rendelkezésünkre áll. Egyszerűbb grafikai elemeket is létrehozhatunk, de ezen a ponton feltétlenül erősítést kell hívnunk. A feladat függvényében három ill. az ábécénkben előforduló őŐűŰ betűk miatt négy helyről várhatunk segítséget:

1. A *pixel- vagy bittérképes grafika* – mint azt neve is jelzi pontokból építkezik. Ez azt jelenti, hogy a képnek minden egyes pontja önálló életet él. Ilyenek pl. a digitalizált képek. Számtalan program létezik, melyek a számítógépbe vitt fotók hibáinak javítását, színeinek korrekcióját, összemontírozását, effektekkel történő manipulálását szolgálják. (Adobe PhotoShop, Corel PhotoPaint, Micrografx Picture Publisher stb.) Ezek a programok olyan fejlett funkciókat tartalmaznak, hogy nem pusztán meglévő képeinket módosíthatjuk velük, de önálló alkotásokat is létrehozhatunk. Ez utóbbi lehetőséget pl. a Fractal Design cég Painter programja olyan tökélyre vitte, hogy képes akár a ceruza keménységét, a festővászon érdességét is szimulálni.
2. A *vektorgrafika* vonalakból, görbékből építkezik. Ezeknek vastagságot, zárt alakzat (kör, téglalap, sokszög stb.) esetén pedig kitöltést is adhatunk. Az így létrehozott képek részletgazdagsága nem hasonlítható a bittérképes grafikáéhoz, ezért olyan esetekben alkalmazható sikerrel, ahol nem a fényképszerűség megközelítése a cél. A vektorgrafikának van továbbá egy vitathatatlan előnye, hogy míg a bittérképes kép nagyítása során a képalkotó pontok nagyobbodnak, s mozaikszerűvé válik, addig a vektorgrafika szinte korlátlanul nagyítható minőségromlás nélkül. (Macromedia FreeHand, Corel Draw!, Adobe Illustrator, stb.)
3. A *3D grafika* technológiájában akár az imént említett két eljárás keverékének is tekinthető, tartalmát tekintve azonban más. Vonalakból (drótváz) létrehozunk egy térbeli alakzatot, s ezt bittérképes felülettel, anyagmintával látjuk el. A végső fázisban pedig a számítógép kiszámolja a beállított fényviszonyokat, visszatükröződéseket, árnyékokat. A valóságszerű megjelenítésen túl a három dimenziós grafika óriási előnye, hogy a már megrajzolt tárgyakról különösebb fáradtság nélkül készíthetünk újabb nézőpontokból „felvételeket”. (Macromedia MacroModell, Autodesk 3D Studio, Corel Dream 3D, stb.)
4. A *betűk módosítására* betűszerkesztő, és -tervező programok szolgálnak, (Macromedia Fontographer) ill. néhány vektorgrafikus program is képes erre. Mivel a betűk léleknya túl nagy kitérőt igényelne, jelen cikk áttekintő jellege folytán egyelőre elégedjünk meg puszta létük ismeretével.

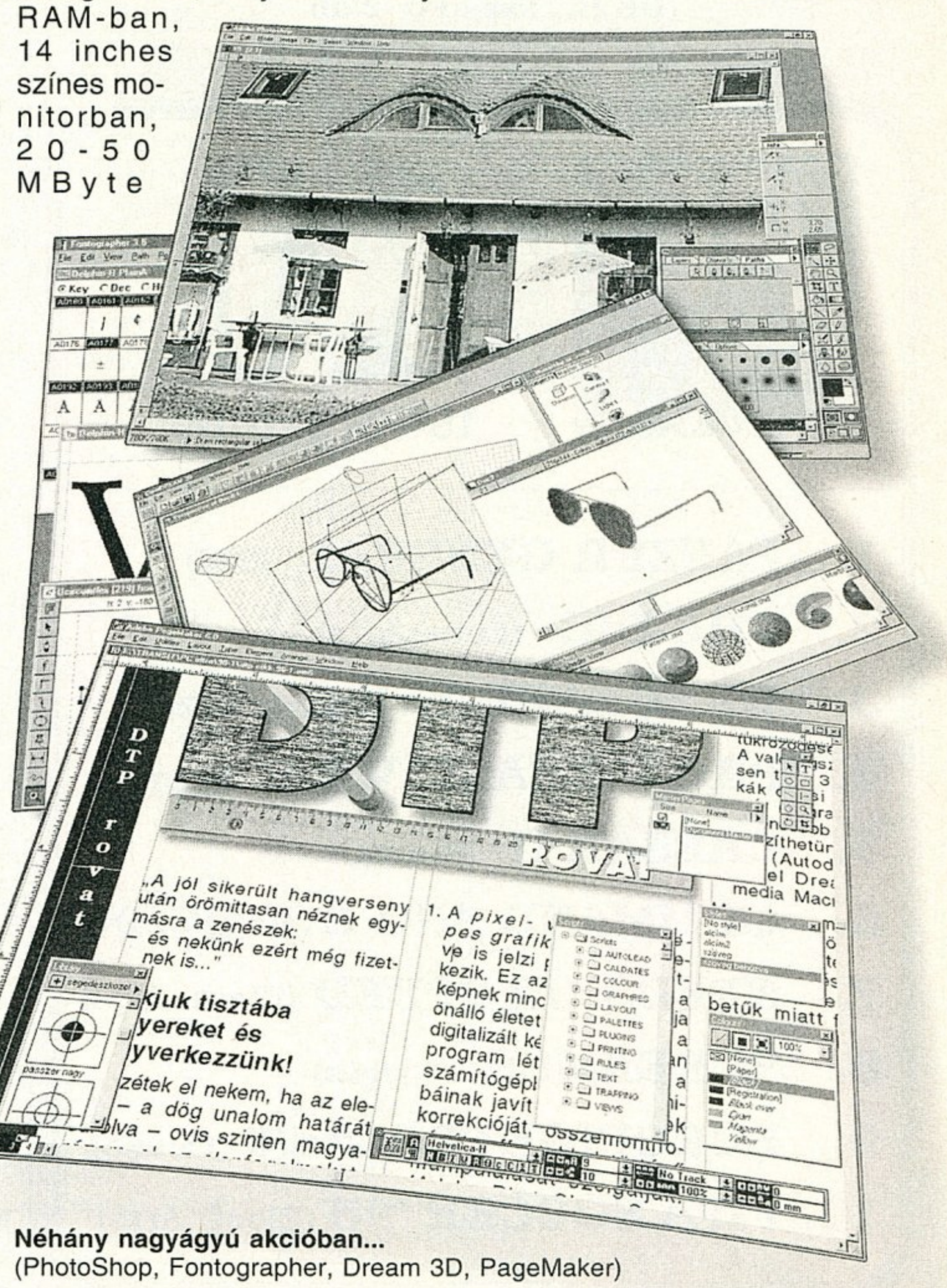
Rambo

Az előbbiekben felsorolt arzenál mozgatásához ám megfelelő hardver is szükségeltetik. A DTP nemrég még elhízás és túlzott étvágy tüneteivel gyakori vendége volt a rendelőknek, s „sovány” vigaszt nyújt, hogy a multimédia, ill. néhány terjedelmesebbre sikerült játék kiszorította őt. Ma már minimálisnak tekinthető a 486/66-os 16 MB RAM konfiguráció. (Ez az oldal is ilyen gépen készült.) Itt azonban élesen el kell választanunk az üzletszerű tevékenységet a kedvteléstől. Egyszerűbb feladatok megoldására elegendő általában a programok minimálkövetelményeinek kielégítése is, mely kb. 10 MByte RAM-ban, 14 inches színes monitorban, 20-50 MByte szabad lemezterületben, egérben, Windows 3.1 vagy Win95 meglétében ki is merülnek. Egy névjegykártya elkészítése biztosan nem csapja ki a biztosítékot, a vezetékek is inkább csak a bittérképes grafika táján kezdenek vörösen izzani. Ez érthető is hiszen itt kell a legtöbb információt kezelni. S ahogy az lenni szokott a gond bajjal jár: a nagyméretű állományok kezelése, tárolása, szállítása, megjelenítése, nyomtatása mind drágább hardvereket igényelnek. Annak aki színes képfeldolgozásra adja a fejét biztosan a legyorsabb gép is időnként lassúnak fog tűnni.

Ki van még ébren?

Hogy jelen soraimba kellőképp belefáradt figyelmetek előtt némi mézesmadzagot is elrángassak megígérem, hogy ezzel végérvényesen elhagyom az általánosságok ingoványos talaját és a következő számban az Adobe PageMaker 6.0 ismertetése kapcsán magasabb fokozatba kapcsolunk. Addig is, ha valakinek az olvasottak álmatlan éjszakákat okoznának, bátran írjon a szerkesztőségbe. Válaszolni biztosan csak igen kivételes esetekben fogok, de a közérdeklődésre számot tartó problémákat megvitathatjuk a rovat hasábjain (interaktív PC Ultra).

Marácz Csaba



Néhány nagyágyú akcióban...
(PhotoShop, Fontographer, Dream 3D, PageMaker)

Sound Forge 3.0

Meglátni, meghallani ,megszeretni. Minden számítógépen megszólaló zene alapköve a hangminta. Rengeteg editor, effekt és szerkesztő program látott már napvilágot ebben a témában, de a Sound Forge mind tudásában, mind kidolgozottságában felülmúlja vetélytársait. Arról nem is beszélve, hogy a program hangvágásra, utómunkára is alkalmas, így a már felvett zenéket is tuningolhatjuk vele.

A program tizenhat féle formátumban képes tölteni és menteni, köztük WAV, VOC, Gravis Patch, Amiga SVX, Macintosh AIFF. A konverziókon kívül szerkeszthetjük és effektezhetjük a hangmintákat. Mivel a program bemutatására csak egy oldal áll rendelkezésemre, ezért csak az extra dolgokra térek ki.

A szerkesztés a szokásos módon az *Edit* menü funkcióival történik, de van egy-két eddig ismeretlen funkció is. A *Crossfade* például átúsztatja a clipboard tartalmát és az aktuális hangminta kijelölt részét. Így csinálhatunk például mixet több számból, melyeket bedigitalizálunk és egymás után úsztatjuk őket. A *Mix* funkcióval két hangmintát keverhetünk össze. A *Replicate* funkció feltölti a kijelölt területet a clipboard tartalmával. Van itt még *Crop* funkció is, ami a kijelölt területet megtartja, a többit pedig eltünteti. Végezetül itt állíthatjuk be, hogy a hangminta 8, 16 bites, sztereó vagy monó legyen, valamint a mintavételezés frekvenciáját.

Ezekkel a funkciókkal érhetjük el, hogy a nyers digitalizált hang olyan hosszúságú, formájú legyen, amilyennek akarjuk.

Ezután a hangzásvilág kikísérletezésével folytassuk a munkát. Erre a feladatra a *Process*, *Effects* és *Tools* menükben találunk megfelelő funkciókat. Néhány érdekesebb darab ismertetése következik:

Auto Trim/Crop: Kivághatjuk a hangminta csendet tartalmazó részét, százalékosan megadva, hogy mely hangerő alatt szükséges vágnunk.

Fade: Halkíthatunk (OUT), hangosíthatunk (IN) vagy grafikon szerint szabályozhatjuk vele a hangerőt (GRAPHIC).

Pan: Balról jobbra, jobbról balra vagy grafikon szerint úsztathatjuk a hangot sztereó módban a két csatorna között.

Time Compress/Expand: Adott hangot a hangmagasság megtartásával nyújthatunk bármilyen hosszúságúra a minőség jelentős romlása nélkül.

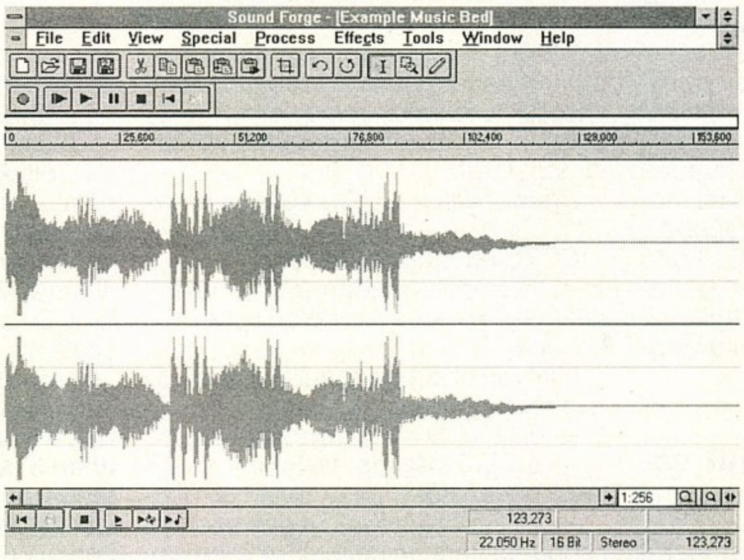
Az *Effect* menü tartalmaz egy teljes programozható effektsort (Distorsion, Compression, Faser, Flanger, Echo, Delay, Chorus, Reverb, Vibrato...), de van egy-két egyéb funkció is.

Gapper/Snipper: Ezzel megszaggathatjuk a hangot, mint ahogy azt sok techno zenében teszik, oly módon, hogy beszúrunk halkításokat.

Noise Gate: Levághatjuk a zajokat dB-ben vagy %-ban megadva.

Pitch Bend: Hajlíthatjuk a hangmagasságot egy grafikon szerint.

Pitch Bend: Kicserélhetjük a hangmagasságot oly módon, hogy a hang hossza nem változik. Persze ez nagyobb hangmagasság változások esetén minőségromlást eredményez, de ennek ellenére a hasonló eljárások között ez a legjobb.



Ime az EKG-m, miközben a '*Walkűrök lovaglását*' próbálom megtechnosítani...

A *Tools* menü pedig néhány extra szolgáltatással áll rendelkezésünkre. Szerkeszthetünk FM hangokat (FM Synthesis), állíthatjuk a hangszínt az equalizerek elvével hangtartományok szerint (Graphic EQ), vagy csak a kiválasztott frekvenciákat (Parametric EQ).

A program még számtalan lehetőséget rejt magába, de ez a cikk maradjon csak kedvcsináló. A teljes leírás úgyis kitenne egy könyvet is.

Mindent összevetve az én véleményem az, hogy minden idők legjobb hagszerkesztőjével állunk szemben. Ha a PC-k hang hardvere lehetőséget adna a digitális kommunikációra egyéb studióegységekkel vagy legalább az analóg kimenetek jelminősége nem a béka fenekét súrolná alulról, akkor a program funkciói, tudása alapján létjogosultsagot nyerne a komoly studióbeli felhasználásra is. Mindent tud ami a hang utómunkálatokhoz kell (még MIDI-s samplerként is használható, ami azt jelenti, hogy ha a hangkártya minősége engedné, akkor kiválthatna egy csomó méregdrága berendezést).

Sajnos amíg nem csinálnak egy igazán profi hangkártyát addig csak elképzelhetjük milyen jó lenne használni a programot komoly dolgokra is. Ha viszont a PC hanghardverét kihagyjuk a megszólaltatásból és a program végtermékét konvertálva felismerhetővé tesszük valami profi hardver számára (Pl: Sampler), akkor van esélyünk a komoly felhasználásra – az már egy más kérdés, hogy egy kicsit körülményes módon...

Petroff



Játék a 30. oldalon

Made in Hungary

E havi Made in Hungary rovatunkban, újabb, nemrégiben megjelent CD-ket vettünk górcső alá.

Az első részben négy válogatás CD-t mutatnék be, majd ezektől merőben más téma gyanánt a második részben két, állatokkal foglalkozó ezüstlemezt, és legvégül a nyelvtanulók figyelmét szeretném felhívni, egy mostanában megjelent korongra.

I. fejezet, avagy ki, mit válogat össze...

Ebben a részben négy lemezről lesz szó. Ezek felsorolásszerűen:

— CD GURU, 96/1.
— PC GURU, ECTS különszáma
— CD-X magazin, 95/3.
— OtherSide CD magazin 1.

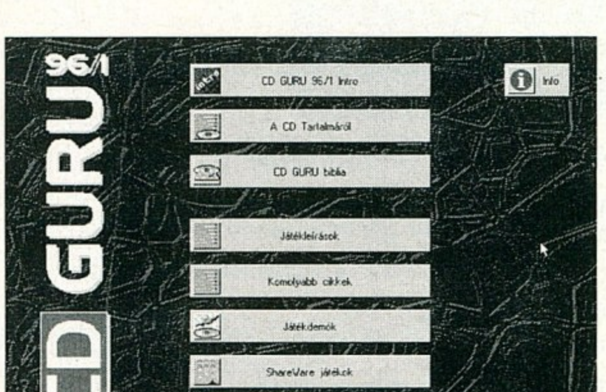
Mindezen lemezek közös jellemzője, hogy a többféle témájú cikkek mellett különböző programok demóit halmozzák fel rajta, melyek legtöbbje játékprogram. A kezelőfelületük kellemes, idézve a nyugati kollégákat (PC-GAMER, PC-FORMAT) mind kinézetre, mind kezelhetőségre. Igazából sok segítséget nyújtanak azoknak, akik nem férnek hozzá a teljes verziójú programokhoz — teszem azt sajnos nincs annyi pénzük, hogy minden nekik tetsző programot megvegyék — illetve azokat is érdekelhet egy-egy ilyen gyűjtemény akik arra kíváncsiak, mit hoz a jövő, illetve már képtelenek kivárni az egyre csak húzódó megjelenés dátumát.

Lássuk tehát először a

CD-GURU 96/1.

számát. A CD önmagában futtatható, nem igényel helyet a winchesteren. A cdguru.exe-t elindítva a megszokott piros uralta kezelési felülethez jutunk. A menüpontokat végigböngészve, elolvashatjuk a szerzők bevezetőjét, megtekinthetjük a tartalomjegyzéket, olvashatunk cikkeket komolyabb és komolytalanabb dolgokról, kipróbálhatjuk a játékok demóját – rosszabb esetben csak pár képet a programról –, turkálhatunk shareware-ek között.

Megemlítendő, hogy a CD GURU e számával ünnepli első születésnapját, ezért az eddig megjelent CD-k tartalomjegyzéke is felkerült CD-GURU, biblia menüpont alatt a lemezre. Sajnos ezt a napfényes képet beárnyékolja az a pár negatívum, mellyel, a használat során találkoztam. Jó lett volna, ha képeket nem a szövegtől elszeparáltan lehetett volna csak megnézni, ha demók némelyike hajlandó lett volna egyáltalán elindulni – nem követelve rajtam az eredeti lemez betételét – ha több komolyabb cikk lett volna. A demók nem rosszak, sajna azonban már így 1996 elején a legtöbbjük már teljes verzióként is megjelent. A cheatek is lehettek volna némivel frissebbek. Mindezekkel együttvéve kellemes darab...



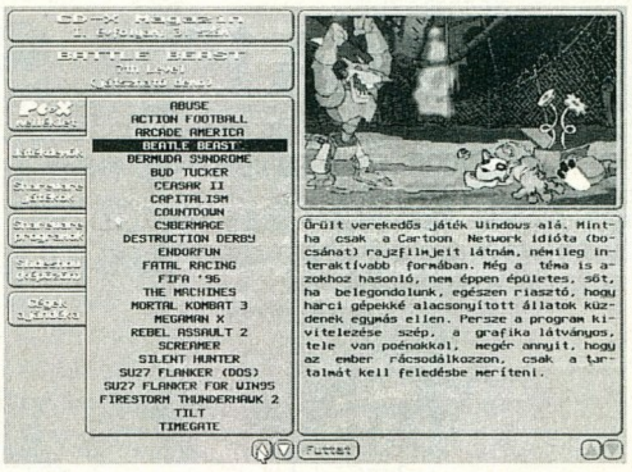
Ugyancsak a GURU követte el az

ECTS 95 különszámot

is. Itt szintén a cdguru.exe -vel indulunk, és a piros kezelőfelülethez érkezünk.

A következő menüpontokat találjuk a főképernyőn:

— ECTS CD intro: bevezető pár sor
— A CD Tartalma: tartalom, és az igazi bevezető
— Az ECTS játékai: cégek szerinti csoportosításban nézhetünk meg pár képet, olvashatunk pár sort az adott programról (sajnos itt is csak elkülönítve aképt és a szöveget). Itt jegyezném meg, hogy az önmutogató képek nem voltak hajlandóak megjelenni az alapkártyának tekinthető TSENG 4000 W32p-men. Megdöbbentett az, hogy a TIE Fighter Collectors CD preview-ja az alap TIE Fighter intrójából való, kemény 320x200-as felbontásban (A CD-s TIE Fighter lényege, hogy az eddigi lemezes verziót kiadják 640x480 -as felbontásban)
— Játék Demók: egy részük futtatható, vagy annak kikiáltott (tehát igazából nem fut, vagy csak hosszas buherynálás után – jó lett volna, ha ettől megkímélték volna a jónépet a szerzők), más részük avi file, amelyek megnézésekor a keretprogram némi búcsúzkodás után sorsunkra hagy az aranyos kis média pléjerrel (lassan így fogják hívni a magyar Vindózban, vagy Ablakokban? De jó nem csak péntek délután lesznek Ablakok! No, ennyi éppen elég is lesz mára). Tehát fogja magát, otthagy minket a Windowsban, indíthatjuk az egészet újra, miután megcsodáltuk az avi file-t.
— GURU TV: mint utolsó fontos menüpont. E pontban megtekinthetünk megint pár avi file-t az ECTS-ről, a jó kis Windows-os módon, hang nélkül, de legalább színesben. (A szerzők itt nagyon bölcsen arra hivatkoznak, hogy a hang ront a leját-szás minőségén, hacsak nincs valami erőművünk)



Összefoglalva: a két CD nívós darab, eltekintve egy-két hibájától, mely szerintem javítható a jövőben. Nekem valahogy, a szubjektív benyomásaim alapján a 96/1-es CD-GURU jobban tetszett.

A következő a sorban: a

CD-X magazin, I. évfolyam 3. szám

amely mindenféle fellengzős dolgokat ígér magáról. Lássuk mennyire igaz ez!

Kezünkbe véve a CD lemez papír tasakját az "abcd" juthat eszünkbe, melyet szintén az IDG adott ki. Szerencsére itt még megtartották az ötletes, egymásba átmenő, egymást kiegészítő CD-X logo-t, amit már ugyanakkor az újság, sajnos nem mondhat magáénak...

A keretprogram a CD-n lévő runcdx.bat -tal indul, winchester kapacitásra nincs szüksége. A kezelő felülete egészen más mint a GURU-nak, itt fülekre kattintva váltogathatunk a témák között. Amelyik témához kép is tartozik – ilyenek például a játékdemók – az is megjelenik a szöveg fölött egy ablakban. Sajnos itt a GURU -val ellentétben a scroll gyorsaságán lehetne majd még valamit csiszolni.

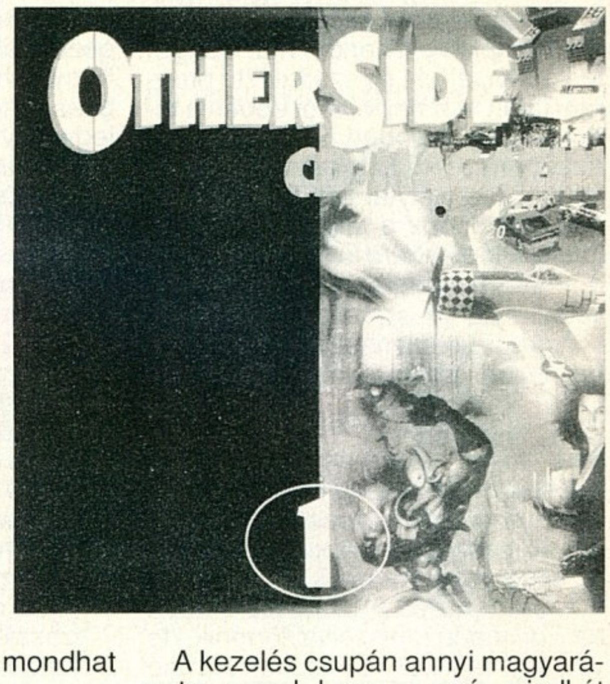
A bevezető fül tartalmazza azokat a cikkeket, melyek egy-egy, az újságban megszokott rovat különszáma. A CD-n töménytelen mennyiségű jól müködő demó van – leszámítva azt a párat amely nem hajlandó egyáltalán futni, vagy a CD-re akar írni. Azonban itt is igaz az, amit az elavultságról írtam. Mire egy ilyen válogatás megjelenik, már a programok nagy része forgalomban van, és a nagy többségük úgy fél éven belül egészen biztos, hogy kapható lesz.

A CD-n a demókon kívül, találunk még shareware játékokat dos/Windows környezetbe, és mindenféle hasznos shareware utilyt.

Legvégül e témában az

Other Side magazin, 1.

kerül terítékre, melyről elsősorban elmondható, hogy nem igazában tartozik az előbbiekben felsoroltak csoportba, hiszen nem valamely újság mellékleteként jelent meg, hanem maga is egy különálló újság. Ennek megfelelően a készítők gondoskodtak a megfelelő háttérzajról, (a jazz a legprímább, tényleg nagyon dögös!) de azért a kettő (jazz+1) mellé még fel lehetett volna egy-két számot rakni! A készítők arról is gondoskodtak, hogy ne legyen baj semmilyen grafikus kártyával. Ha az egér maszatol, vagyis inkább leradírozza a szöveget, akkor a start.bat -ban leírtak szerint otsvlcd.bat -tal kell a programot elindítani.



A kezelés csupán annyi magyarázatra szorul, hogy az egér mindkét gombjára szükségünk van. Bal egérkattintással tudunk egy témába belépni, a cikken belül a kurzort a sarokba húzva, a nyíllal lapozgatni, a jobb kattintással pedig visszatérni a főképernyőhöz.

Lássuk milyen témák közül válogathatunk!

— Játéktesztek: itt játékleírások találhatók, némi szövegbe ágyazott képpel megspékelve.
— Hardware: bepillantást nyerhetünk a hangkártyák világába.
— Grafika: Vista Pro-val ismerkedhetünk
— Programozás: a programozás szerelmeseinek
— Read me: némi köszöntő + reklám
— Outside: könyv rovat (pl.: Asimov könyvek)

Nagyon érdekes momentum még az is, hogy ha az ember nagy bőszen lapozgat akkor más témakörbe is bekerülhet, anélkül, hogy érintette volna a főképernyőt. Döntse el mindenki maga, hogy ez neki szimpatikus-e, vagy sem! (olyan mintha egy valódi újságban lapozgatnánk)

— Setup: no itt lehet kilépni, vagy mindenfélét (számszerint kettőt: sebesség és zene) állítgatni.

Az első fejezet végére érve annyit mondanék csak összefoglalásként: mindegyik eddig bemutatott CD nagyon jó a maga nemében, de én el tudnék képzelni egy olyan kiadványt ami talán kicsit többet foglalkozik komolyabb dolgokkal, és a fentiekből összeházasítja a jó ötleteket: mint a dögös háttérzene, a szövegbe ágyazódó képek, a játék leírásokat ki is lehet nyomtatni (ez nagyon fontos lenne, hiszen, hogy játszik az ember, ha közbe a CD-t is böngésznie kell, mondjuk egyszerre egy gépen). S végül, ami talán a legnehezebb lehet olyan friss anyagokat tenni a CD-re

amelyek nem avulnak el olyan hamar...

II. fejezet, avagy az ember és az állatvilág

Az ember és az állatvilág kapcsolatának egy-egy szeletét mutatja be, a két, e fejezetben bemutatásra kerülő CD. Az egyik állatkerti környezetbe kalauzol el bennünket – ZOO Kittenberger –, a másik, az ember leghűségesebb, és egyik legrégebbi, az ősidőkbe visszanyúló barátját mutatja be: a kutyákat – ez pedig az Ebciklopédia.

Először tegyünk sétát az állatkertek világában, a

ZOO Kittenberger

segítségével. Kittenberger Kálmán neves Afrika kutató és vadász a névadója a veszprémi állatkertnek, mely hazánk egyik legszínvonalasabb állatkertje, több tágas kifutóval, nagy területtel, ideálisabb életfeltételeket teremtve meg az ott tartott állatok számára, ellentétben mondjuk a Budapesti Állatkert – amely köztudomásúlag helyproblémákkal küszködik.



Állatkerti kalandozásra hívom tehát azokat, akiket érdekel a veszprémi állatkert, és az állatkertekre nem úgy tekintenek mint valami állatbörtönökre, és elég lusták arra, hogy a sétát le a valóságban élvezzék – a jó levegőn – hanem bent a szobában egy bizonyos monitorra meredve. Ja, és jut eszembe, ugyanakkor hasznos, hogy télen, amikor nagy a hideg, és januárban amikor újra emelik a benzin árát nem kell kimozdulni.

A program Windows alatt fut, MPC2 számítógépet (Multimédia PC 2. — 486DX, 4 MB. RAM, ajánlott a true color kártya!) igényel, és az X-INFO Kft. készítette. Az installálás nagyon egyszerű, kérésre a Video for Windows 1.1 -t is felrakja a gépre.

A programot elindítva, kapunk némi tájékoztatást Veszprémről, a veszprémi zoo-ról. A filmet megnézve a főmenübe csöppenünk, ahol kezdésként érdemes a térképre kattintanunk. Ekkor a főbb állatcsoportok közül választhatunk: kis- és nagyragadozók, növényevők, majmok, madarak. Az egyes csoportokon belül aztán megismerkedhetünk az adott fajjal, meghallgathatjuk a hangját, megnézhetünk róla némi videóbejátszást (már ha van róla hang vagy film).

A narrátor – ha nem kapcsoljuk ki – elmondja a főbb jellemzőit, amit el is olvashatunk. Megtudhatjuk a faj rendszertani besorolását, latin nevét, képet kaphatunk az állat táplálkozási és szaporodási szokásairól.

Kalandozhatunk találomra is az állatkertben, ekkor a főmenüben a távcsőre kell kattintanunk. Itt lehetőségünk nyílik a név után, vagy listából keresni.

A CD-n lévő képeket (fotók, gyermekrajzok!) kedvünkre átdolgozhatjuk, s ha elmentjük a későbbiekben a program szerves részeként fog megjelenni.

A kiválasztott állatról a fellehető információk (kép, hang, film) felhasználásával önálló bemutatót készíthetünk – a Bemutató menüpontban.

Ha már mindent tudunk az állatokról, akkor beülhetünk az iskolapadba, a tábla elé, s teszteket oldhatunk meg (a tojásokra kattingatva kaphatunk új és újabb kérdéseket), mely végén ki is értékelik teljesítményünket.

Végezetül a Könyvek menüpontban állatokkal kapcsolatos könyvekről kaphatunk listát, és némi információt.

A CD összességében gyerekeknek szól, segítséget nyújtva nekik a Környezetismeret, vagy a Biológia tanulásában is de ismeretterjesztő kiadványként is kitűnő számukra.

A végére hagyva némi technikai adatot (melyek talán felkeltik az "idősebb" korosztály érdeklődését is) : 125 állatfaj — 528, 320x240x16M felbontású képen, 68 fajról, összesen 200MB film, angol, német, magyar nyelvű narrátor szöveg.

Nagyon örvendetes momentum, hogy bár nem a legnagyobb felbontásban de true color képekkel illusztrálták a szerzők e kiadványukat.

Elkanyarodva a vadálatok világától, és házunk tája felé fordulva...

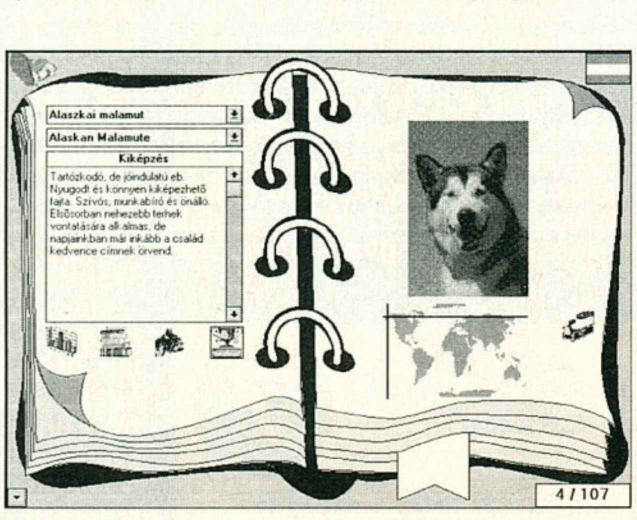
A kutyák világával foglalkozik az

Ebciklopédia

című CD. A készítők bevallása szerint nem a tenyésztőknek szól, hanem egyszerű kutyaszerető embereknek. Minimális hardverként 386DX, 4 MB. RAM, 640x480x256 színű grafikus felbontást nyújtó kártyánál húzták meg a határt. Ajánlott azonban itt is a true color színmélység, mert ez a program, az előzőhöz hasonlóan true color képeket használ, egészen a 768x512 felbontásig. (A felbontás széles skálán terjed a 182x183 -tól a az előbb említett 768x512 -ig)

Installálás után két fontosabb ikont tesz a Ebciklopédia csoportba az egyik maga a főprogram indítására szolgál, a másik egy puzzle.

A programot elindítva egy kapcsos könyv tárul ki előttünk, ahol – akár eredeti neve szerint – a görgetősávot használva választhatjuk ki kedvencünket.



A szövegblokk alatt négy ikon található ezekre kattintva, az alábbiakat tudhatjuk meg:

1. Általános: az adott faj általános jellemzője, egy-egy szóban (név, idegen név, típus, fajta, színe, származása, marmagasság -kan, -szuka, súly)
2. Ismertető
3. Eredete
4. Kiképzés

Véleményem szerint a tartalmi részt kissé elhanyagolták a szerzők (A Szinák-Veress könyvekben is több információ van!). Arról nem beszélve, hogy nem ártott volna, bőséges nevelési tanácsokkal ellátni a kutyatartókat. Pl: a kölyökkutya nevelése, etetés, betegségek, elsősegélynyújtás, teendők az állatorvosnál stb. Azt hiszem egy CD keretébe ennek is be kellett volna férnie.

Ezen a tartalmi hiányosságon nem segítenek sem a filmbejátszások, sem az intelligens lekérdező rendszer, melyhez a könyvjelzőre kattintva jutunk.

Kereshetünk méretre, szótöredékre, származásra, fajtára, marmagasságra, súlyra intervallumot állíthatunk be. A talált fajok listájánál meghatározhatjuk a sorbarendezés mikéntjét.

Említeném még a puzzle játékot is, amelyet külön ikonnal indíthatunk el.

Itt a klasszikus tili-toli szabályai szerint kell adott kutyák képét kiraknunk.

Mindezekkel együttvéve, a programról csupán azt tudjuk meg, milyen kutyafajták vannak, de némi információt róluk, de azt is nagyon érintőlegesen, aztán azon kívül semmit.

Összegezve a tapasztaltakat: egyik állatos CD-vel sem voltam megelégedve. A ZOO Kittenberger nagyon instabil volt nálam a Windows-szal, sokszor még indításkor is lefagyott, és csak az újratelepítés segített. Nem fogtam föl milyen logikus rendben vannak a az útjelző táblácskák (új fajra lépkedés) persze az is lehet, hogy egyszerűen nem volt lehetőségem megfigyelni, mivel a harmadik ilyen lépésnél már sikerült is lefagynia (ha nem a másodiknál).

Az Ebciklopédiáról azt hiszem, már bőségesen szóltam, hogy mi nem teszik benne.

III. fejezet, avagy hogyan tanuljunk nyelveket

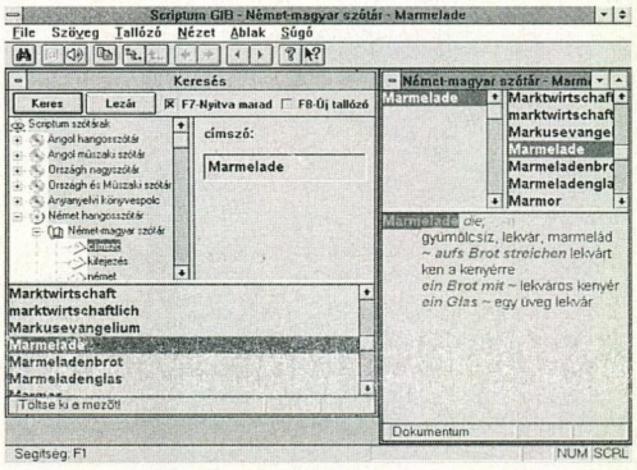
Az Akadémia Kiadó és a Scriptum Kft. sorozatában jelent meg nemrég a hangosszótárak közül a Német-magyar változat. Windows alatt használható, az univerzális GIB lekérdező szoftverrel. A csomagban a GIB 2.8-as verzió található.

78000 német címszó, 50000 német szó hanganyaga jellemzi a korongot.

A GIB lekérdező rendszer, meg kell valljam, első pillantásra kicsit furcsa volt, kénytelen voltam hozzá a dokumentációt elolvasni. (Különben nagyon érdekes, hogy a helpben írt megjegyzés túl nyúlt a 640x480-as képernyőn, és ugye megjegyzést nem nagyon lehet scrollozni. Különben a program használatakor egyre jobban érlelődött bennem az a megérzés, hogy minimum 800x600-as felbontás kell neki, mert úgy telepakolja a képernyőt ablakokkal.)

Tehát akkor, egy kicsit a kezelésről, hátha valakinek megrágta a kutyája a felhasználói útmutatót (Az enyém megrágja (megeszi?) az aktuális TV újságot is! Nem kell szidni, szegénykém csak kiolvasta!)

A bal felső ablakban tudjuk megnyitni az aktuális CD-n lévő szótárakat és keresőkártyákat. Kiválasztva a címszót, tudunk címszóra keresni. Írjuk be a keresett szót, közben a lenti lista is segít. Ha beírtuk a szót kattintsunk a "keres" gombra vagy nyomjunk Entert. Ekkor megjelenik a találati ablak. Ez is három részből áll. A bal oldalon lévő lista azt mutatja, hány olyan szót talált aminek a jelentésében benne van a keresett szó is. (Akkor is, ha az példamondatban szerepel). Jobb oldalon az adott szó szövegkörnyezetét láthatjuk, alul pedig a jelentést + példamondatokat.



A program eddigi keresésünkről egy előzmény listát is fenntart, ennek alapján tesztelhetjük is tudásunkat.

IV. fejezet, avagy családi CD-délután a Minor kft-vel

Az ellopot kódex titka

CD történetének kezdetén az örökösen álomszuszék Mibajod szultántól, ellopják a Nagy Mindentudó Mibajod Kódexet. A kódex azért olyan értékes, mert minden bajra tudja a megoldást. A kódex visszaszerzéséhez Mibajod szultán, barátjától, Marcipán királytól kér segítséget, akit elkíséri leánya és udvari varázslója Csiribáj is. A nyomok felderítése után a kis csapat (a két uralkodó egy-egy leányával és egy-egy udvari varázsló/főnyomozójával) elindul a kódex felkutatására. Eljutnak a Krumplifejűek földjére, majd a Keréklábúak országába, a Lólábúak birodalmába, s végül e sok-sok kalandon keresztül a gonosz Szilvórium király országába, visszaszerzik a kódexet, és még a sárkány körömreszelője is megkerül.

E bájos, és humorral átitatott mesejátékot a Minor Kft. jóvoltából nézhetjük/hallgathatjuk meg, terveik szerint egy mesejáték sorozat első darabjaként.

A minimális konfiguráció: 386DX, Windows 3.1, hangkártyát nem igényel mivel a zene és a hangok audio track-en találhatók a CD-n.

A mesejáték élvezete mellett kisebb gyerekek az olvasás gyakorlásához is használhatják, hiszen egy-egy oldalon 8-10 sornyi szöveg van, és az éppen elhangzó mondat ki van emelve.

Az olvasás gyakorlása mellett, nyelvtani feladatok is találhatók a CD-n (kb. 350), és természetesen nem hiányozhatnak a kikapcsolódást nyújtó logikai játékok, feladványok sem.

Az egész mesejáték nagyon jól sikerült, nagyon hangulatos, ajánlom minden meseszerető gyermek és felnőtt figyelmébe.

Mr. X.

MILLENNIA

Üdvözlök mindekit gyorsított időutazó tanfolyamunkon, amelyre egy Millennia ismertetés keretében kerül sor!

Az intro egy pofás film, amiből kiderül, hogy mi is a dolgunk. Nagyjából az a probléma hogy a 10000. évben a Microidok kiirtanak mindenkit az Echelon galaxisban, és ez a szomszéd galaxis nagyhatalmú urait igencsak zavarja. Erre előrángatnak minket, valami pilótát a Föld-Jupiter teherjáratról, hogy utazzunk vissza a 0. évbe, hogy onnan elindítsuk és útközben/időközben szemmel tartsuk a fajokat. Ebben segítségünkre lesz ANGUS, aki/ami egy számítógép. És magában a játékban segítségünkre lesz a roppant egyszerű kezelhetőség, amihez szinte csak az egérre lesz szükségünk.

Amikor a játék elindul, akkor a főképernyőn találhatjuk magunkat, azaz a két kezünket. Ha a jobb gombot lenyomjuk, akkor érdekes módon a bal kezünket, ha nem nyomjuk, akkor a jobb kezünket használhatjuk. (A kézikönyv ezért következetesen második egérgombról beszél.) A bal kezünk alatt vannak a különböző képernyőkre szóló váltógombok, ezek összesen hat helyszínre visznek el: Főképernyő/csataképernyő (F1), navigáció (F2), transzporter (F3), kommunikáció (F4), újratöltő (F5), leszállító egység (F6). Mint látható, lehet őket funkciógombokkal is váltani. Van három funkció, amit csak funkciógombokkal lehet: játékstátus (F8), menekülési státus (F9), opcióképernyő (F10/Esc). A menekülési státusból derül ki, hogy mennyit teljesítettünk a fő célunkból: a saját időnkbe és galaxisunkba való visszatérésből. A kézikönyvvel ellentétben ezt nem mutatja a Menekülés az Echelon Galaxisból gomb. Ezt a gombot a bal kezünkkel érhetjük el, a többi (háromszög alakú) gomb fölötti az. Ez csak egyetlen egyszer fog kelleni: ha már sikerült befejeznünk a játékot.

Tehát induláskor a főképernyőn vagyunk. A jobb kezünk alatt látunk sok-sok gombot. Az első a tanácsadó (advisor), ha ezt benyomjuk, akkor ANGUS mond valami marhaságot, ami néha hasznos is tud lenni. Erre sajnos csak a Histographnál és a teleport képernyőn hajlandó. Mint ki fog derülni, csakis ezeknél van értelme. A program picinyke időzítési hibája, hogy a dumával párhuzamosan megjelenő felirat elég rövid ideig marad a képernyőn. Ez elég hátrányos lehet azoknak, akik nem tudnak tökéletesen angolul. A dolog viszonylag egyszerűen megkerülhető az advisor többszöri rugdalásával, ilyenkor tudjuk olvasni, hogy miről is dumál éppen.

A második gombbal a scannert kapcsolgathatjuk. Itt mindenféle hasznos dolgot tudhatunk meg a bolygóról. Ha már egy bolygón van élet, akkor szépen kiírja az adott eseményre jellemző ikont is (meg még sok mást is, de az ikon a lényeges). Ez egy óriási ötlet, sok süket szöveg helyett egy tartalmas ikon — ez igen szükséges, mint később látni fogjuk. Van még egy gomb, ezzel rúghatjuk be a motorunkat, miután a navigációs képen beállítottuk, hogy hova és mikorra akarunk menni. A maradék öt gomb, fent egy sorban szolgál a lövöldözésre, de erről kicsit később.

A NAVCOM a 2. képernyő. Itt szemlélhetjük a galaxis térképét térben és időben egyaránt. A bal felső sarokban láthatjuk, hogy éppen hol vagyunk, alatta pedig a megcélzott helyszín nevét, az éppen akkor rajta lévő fajt, időpontot, távolságot, és az üzemanyag mennyiségét. Itt érkezünk el a program majdnem egyetlen, de hatalmas negatívumához: az üzemanyag problémájához. Az egész játék mélységéhez, bonyolultságához ez már igazán nem hiányzik...

Szóval a navigációs képernyő tetején láthatjuk az öt faj öt gombját. Szép sorban: Piscine – piros, Reptoid – sárga, Slothoid – zöldeskék, Entomon – zöld, Microid – vörös. A megfelelőt megnyomva megnézhetjük a faj által elfoglalt bolygókat. A lakatlan helyeket fehérben láthatjuk. A többi (rózsaszín, arany) valamilyen gázóriás, amit feltöltésre vehetünk igénybe. A jobb oldalt látható hét hasonló színű lámpa a megfelelő színű bolygók számát mutatja. A bal és jobb gombokkal léptethetjük az időt. 100 évenként lépteti, és mivel 10.000 évre béreltek fel minket, így összesen 100 időpontra ugorhatunk. Természetesen többször is elő fogunk fordulni egy-egyen...

Mellettük a játékstátus képernyőt hívhatjuk elő. Ezen láthatjuk az esélyünket a győzelemre. A dupla jobbranyíl előrepörgeti a kereket (ez a kerék még nem volt, de mindjárt jön!) a 10.000. évre, a balranyíl pedig visszateszi a jelenlegi dátumra. E gomb mellett találhatjuk a gázóriásokat és a lakatlan bolygókat mutató gombokat. Amikor a gázóriásokat hívjuk be, akkor csak azok a rendszerek látszanak, amiben van ilyen.

A következő sor az ANGUS gombbal kezdődik, majd a célválasztó következik, az utolsó pedig a Histograph. A fel-le nyilakkal nagyíthatjuk/kicsinyíthetjük a galaxis térképét. A célválasztóval kell kijelölni a célunkat a térképen. A Histograph mutat egy kereket. Ez egy faj történelmét bemutató kerék, sok-sok kis ikonnal. Mindegyik ikon egy-egy eseményt mutat, a piros keret krízist, a zöld keretes pedig felfedezést jelöl. Ezekről ad ANGUS felvilágosítást, ha a gombját nyomva tartjuk. (Nem elég csak egyszer benyomni!) A legfőbb gondjaink a kerék kapcsán fognak adódni...



Egy igen szimpatikus figura a sok közül

Vegyünk néhány példát az eseményekre!

Például a Piscines faj kifejleszti a a lézerfegyvereket 6400-ban, majd 6600-ban a kémiai fegyvereket. Újabb két évszázad leforgása után egy kis vallási probléma jelentkezik, amit 6900-ban már polgárháború, majd a következő évszázadban kihalás követ. Valahol be kellene avatkoznunk, de hol? Lehet közvetlenül, 6900-ban, és rájuk erőszakolni a békét. 6600-ban vagy 6400-ban is közbe lehetne szólni, az adott fegyver kifejlesztésének megakadályozásával. A probléma csak az, hogy minél korábban avatkozunk be – a dolgok s a játék természetenél fogva – annál nagyobb a véletlen szerepe. Így a 6400-as beavatkozás nem lenne a legcélszerűb. A 6600-as ellen pedig az lehet a kifogás, hogy könnyen kiirthatják magukat más úton is. Ráadásul az űrcsatákban és az egész galaxis elhagyásában is csak a négy baráti faj által kifejlesztett eszközökre támaszkodhatunk. Így nem túl jó ötlet ez sem, marad a direkt munka. És ez csak egy egy kicsiny szelete volt egyetlen faj történelmének!... A dolgok ott válnak igazán mókássá, hogyha valamilyen problémát régen kényszerülünk kezelni, akkor az egy már kezelt időpontban újra gondot okozhat. A történelem nem ismétli önmagát, mint az introban is hallhatjuk...

A NAVCOM után a Teleport kamra következik, ahol szintén igen lényeges dolgokat fogunk művelni, de már ritkábban. E helyen tudunk egy bolygóra fel-le teleportálni különböző dolgokat. Itt láthatjuk a teleport platformot, vagy a raktárt jelképező szállítószalagot. Ezek között szokás szerint egy gombbal válthatunk. Hogy éppen mi van a szállítószalagon/platformon azt ANGUS mondja el nekünk. A legelején a szállítószalagon többek között a 4 faj kezdete van. Ha egy adott bolygót – a típusát és a Microid-októl vett távolságát figyelembe véve – jónak látunk egy faj elindítására, akkor azt áttesszük a teleport platformra és máris útjára engedtünk egy értelmes fajt. A kézikönyv elfelejti említeni, hogy ehhez is először templomra kell keresni, különben nem lehet teleportálni! Esetleg célszerű előrepörgetni az időt, megtekinteni, hogy mely rendszereket foglalják el a Microidok utoljára, és azokat választani kezdeti planétának (persze ehhez vissza kell térni a kezdeti időkbe is.) A típusát olyan értelemben kell figyelembe vennünk, hogy egy-egy faj egy adott típusú bolygót kedvel: Reptoids/Desert, Slothoid/Tundra, Entomon/Tropical, Piscine/Oceanic.

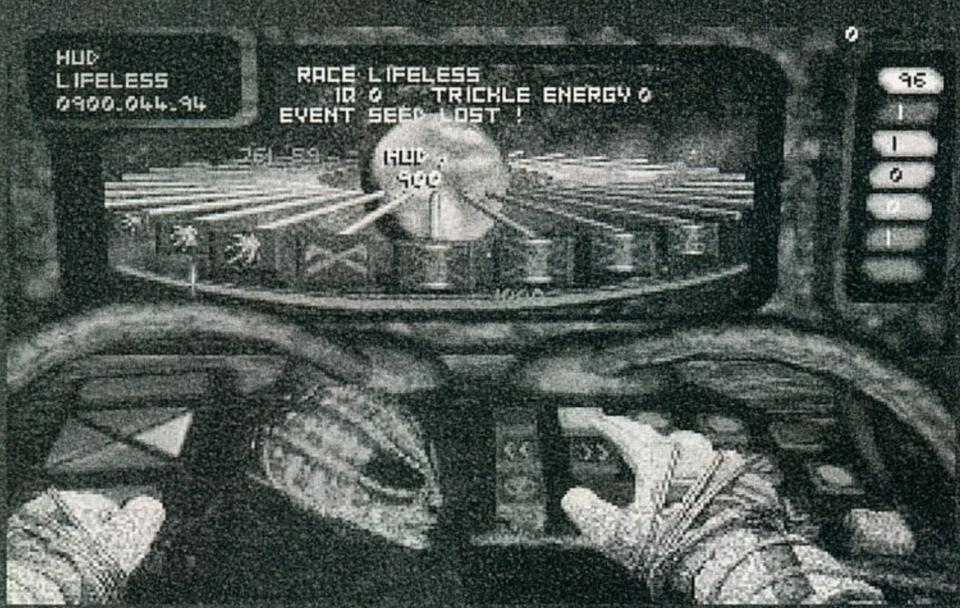
Más egyéb, hasonlóan fontos dolgokra is hasznos lesz ez a szalag: itt fogjuk átvenni a különböző kifejlesztett technológiát a fajainktól. Ehhez először is meg kell néznünk, hogy van-e már templom a bolygón (Scan for Temple). Ebből is látszik, hogy ezek a fajok nem meglepő módon istenként fognak



Játék 7

A 'Decibel'-nél kimaradt játék: melyik hazai diskújságon használták fel a cikk szerzőjének egyik zenéjét?

A helyes megfejtések beküldői között három darab 'A PC-k hangja' c. könyvet sorsolunk ki.



Start (Where do you want to go today?)...

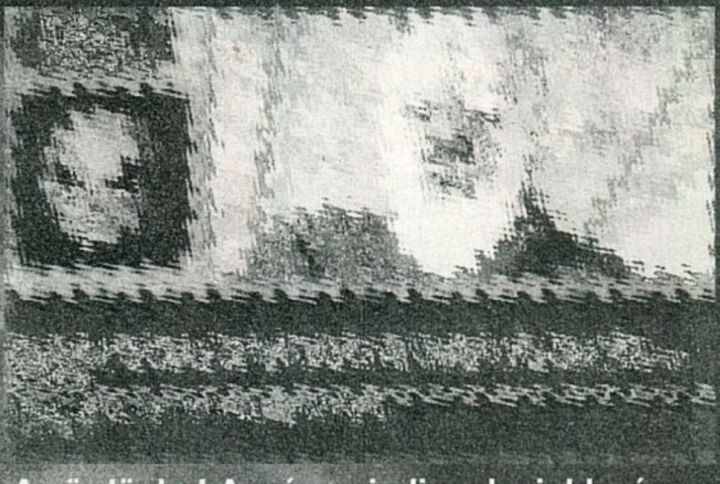
minket tisztelni. Hasonló "isten" játékok már voltak, mindenekelőtt a Popolous, de még nem volt olyan játék, amelyben elsősorban időbeli ténykedésre lett volna szükség. Ez adja a Millennia mindenek feletti varázsát. Miután megtaláltuk a templomunkat, és üres a hajónk teleport platformja, már jöhet is az ajándékcsomag.

Az a "kezdet" akivel elindítjuk az egész folyamatot, egy örökéletű valami. Ez azért lényeges, mert a 4. képernyőn övele tarthatjuk a kapcsolatot, ő lesz egy-egy adott fajnál a követünk. Mint minden jó követ, ő is sérthetetlen: tízezer éven át vár azon a planétán, ahová az elején elhelyeztük. (Azért néha kiirtják – biztos, ami biztos...) Leginkább övele fogjuk végeztetni el a fentebb tárgyalt beavatkozásokat. (Sajnos bizonyos megoldások nem sikerülnek, ilyenkor egyszerűen beszéljünk vele újra.) Így a játék fő vonala az, hogy kiválasztjuk egy krízis tér-idő koordinátáit a NAVCOM-ban, odaugrunk, megoldjuk a problémát, és ennek hatásait figyelembe véve megy az egész elölről, majd amikor technológia felfedezés van, azt felvesszük. Ugye milyen egyszerű kis játék ez?

Talán ezért tették bele az üzemanyag problémáját. Ez minden lépésünkkel, ténykedésünkkel fogy. A 5. képernyőre lépve láthatjuk a tankunk állapotát. Minden bolygó ad valamennyi üzemanyagot, de a legtöbbet a már emlegetett gázóriások adnak, ha átrepülünk (fly-by) a légkörükön. Emiatt a fentebb említett megfontolásokon túl még az is érdekes egy faj elindításakor, hogy újra tudunk-e tölteni az adott rendszeren. Hogy egy adott rendszer mennyi üzemanyagot ad, azt is elolvashatjuk itt. Megtalálhatjuk itt többek között még a légköri repülés kockázatát is. Igen, a hajónk meg is sérülhet, ami szintén erről a képernyőről javítható. ANGUS tájékoztat minket, ha a súrlódás levitt ezt-azt a gépről, ilyenkor megszakíthatjuk az átrepülést a bal felső gombbal. (A bal alsóval indítjuk.) Itt említeném meg, hogy szinte minden közbebeavatkozásunk egy-egy idővihart idéz elő. Ez megrongálhatja a hajónkat, vagy ha sikeresen elszúrtuk a dolgokat, akkor meg is semmísítheti. A játék bonyolultságát jellemzi, hogy legvégül ez a megsimmisülés kimaradt, mert nem tudták megállapítani, hogy mi is az abszolút hiba!

A hajó állapotáról a jobb alsó gomb ad tájékoztatást, a felette lévő pedig behozza a hajó képét. Ahogy rávisszük a kurzort egyes elemekre, máris kapjuk a kárjelentést róluk. Nem győzöm hangsúlyozni egy ilyen bonyolult játéknál a kezelés könnyedségét. Igen hamar megszokjuk, hogy le se kell vennünk a kezünket az egérről, pillanatok alatt minden elérhető vele. Szerencsére meglepően áttekinthető az egész játék.

Az utolsó (előtti) képernyővel szállhatunk le egy-egy bolygó felszínére. Erre ritkán lesz szükségünk, de néha igen hasznosnak bizonyulhat. Ez alapvetően egy-egy objektum megsemmisítésére szolgál. Ilyen lehet pl. egy laboratórium, ahol a nem megfelelő időben egy nem megfelelő kutatást végeznek. A leszállás folyamata: a scannerrel megtaláljuk a várost, ahová le kívánunk szállni, majd begyújtjuk a motorokat. A felszínen újra körülnézünk a scannerrel, és miután kiszúrtuk a célpontunkat, egyszerűen szétlőjük. Ezután újra begyújtjuk a motorokat, és már fent is vagyunk.



Az ördögbe! Anyám mindig a legjobb résznél tudja bekapcsolni a mosógépet...

Sajnos nem mindent ilyen egyszerű szétlőni. Ha a közelünkbe egy ellenséges szándékú hajó érkezik, akkor a főképernyő csataképernyőre vált. Ilyenkor megjelenik a támadó hajó, a képernyő felső részének közepe pedig átalakul visszapillantó tükörré. Ha most nyomjuk le (és tartjuk nyomva) a jobb gombot, akkor az egér mozgásával mozog a hajó is. A balgomb lenyomása ilyenkor tüzelést jelent. Hogy mivel tüzeljünk, azt a felső öt gombbal választhatjuk ki (az egér jobb gombjának lenyomása nélkül). Mint már említettem, nem mindegyik fegyverrendszer "él" rögtön indulásnál. A csatáknak nemigen lehet rossz vége, mert ha baj van, ANGUS rögtön visszadob minket az indulási (Axis) rendszerbe (az időkoordináta marad).

Mindezek után, ha még ez nem lenne elég, akkor jönnek a csavarások. Azok a kapucnis urak akik minket ideküldtek sajnos igen komoly problémákkal küzdenek az idő babrálása miatt. Valójában az egész problémát ők idézték elő a Microidok segítségével. Ezt is egy hasonló segítővel végeztetik, mint mi. Sőt, ezek valójában mi magunk is vagyunk/voltunk/leszünk/lehetünk (a jelenleg beszélt nyelvek nem igazán alkalmasak az időutazás bonyolult fogalmainak leírására). Így akár találkozhatunk is egy alteregonkkal, aki ellenünk dolgozik. Ez a találkozás egy különös helyen, a játék által ötödik dimenziónak nevezett helyen történik. Itt kavarodunk meg teljesen, mert akivel találkozunk, az saját magunk is lehetünk egy másik időpontból! Mindenesetre ezt is a magunk javára fordíthatjuk, mert tárgyakat lehet csereberélni vele. Belekerülhetünk egy időviharba olyankor is, amikor nem is csinálunk semmit, megint csak az ellenlábasunk munkája nyomán. Néha pedig közvetlenül (Hood Attack) avatkoznak bele a keserves munkánkal karbantartott idővonalba.

A játék célja, mint már említettem kettős. Az egyik, hogy a 10000. évre csak a négy faj maradjon, a Microidok tűnjenek le, és ez a négy nagyjából ugyanakkora területen uralkodjék. A másik célunk pedig az hogy megjavítsuk a hajónkat, hogy visszatérhessünk a saját időnkbe és galaxisunkba. A poén az, hogy a két cél általában ellentmond egymásnak...

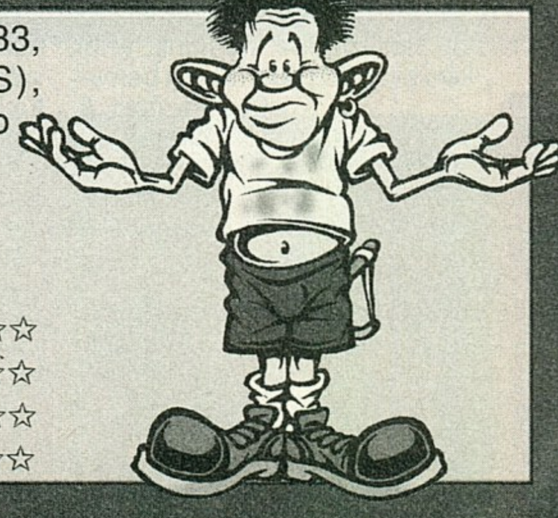
Mindenkinek, mindenütt és minden korban jó szórakozást kívánok a Millennia-val!

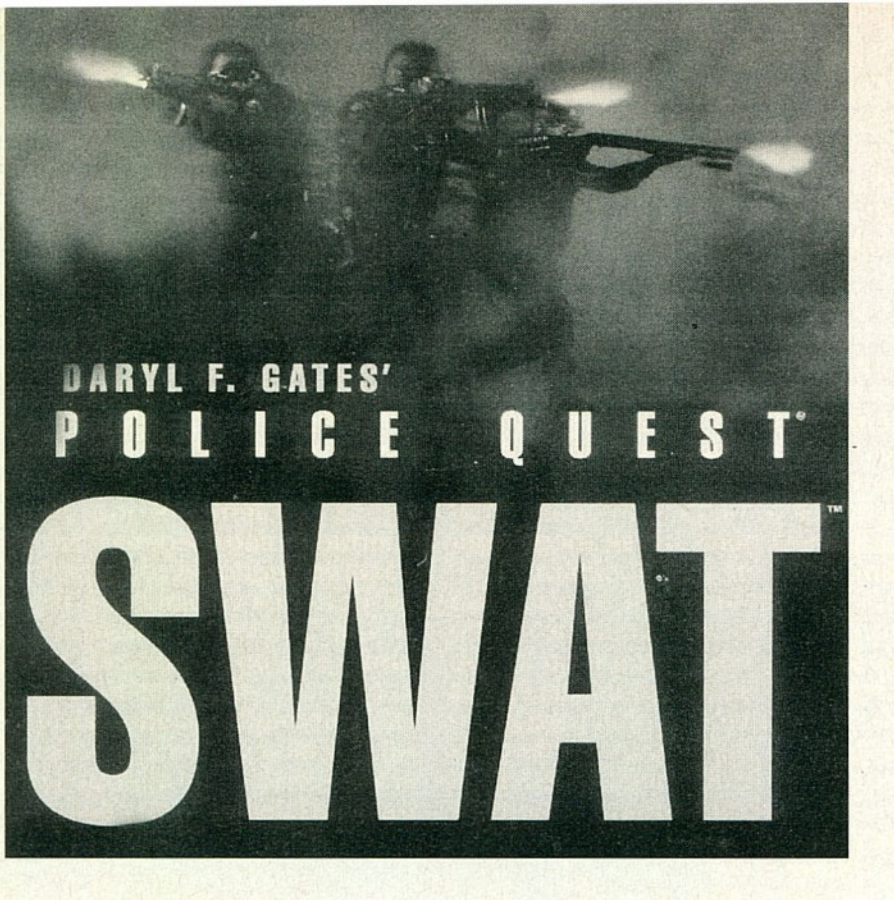
WT Pooh

Minimum hardver: 386DX/33, 8MB RAM (6MB EMS), 2xCD-ROM, VESA-video

Kiadó: Gametek
Tesztpéldány: -

Grafika: ★★★★★☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★☆☆☆☆
IQ: ★★★★★★★★☆☆





A Sierra már tulajdonképpen minden kategóriában kiadott valamit, ami csak elképzelhető a játékok piacán, leszámítva talán az interactive moviet. Ha valakiben ez hiányérzetet keltett volna eddig, akkor most megnyugodhat, hiszen most SWAT címmel megjelent egy 4 CD-ből álló szörnyszülöttük, ami magán hordozza ezeknek minden nemes (és nemtelen) tulajdonságát.

A SWAT (Special Weapons and Technics) a los angelesi rendőrség különleges terrorista elhárító alakulata, amelyet egy Daryl F. Gates nevű úriember alapított a hatvanas évek közepén, midőn rendőrfőnökként tengette életét a napfényes kaliforniai városban. Nevezett úriember később állást változtatott (a Sierra Police Quest-sorozatának lett a producere), de az elit rendőrségi alakulat természetesen távozása után is megmaradt, már csak a szükség kapcsán is. Mr. Gates most új csapatával elvisz bennünket régi csapatának belső berkeibe – lévén Windows-alkalmazásról szó, druszájának segítségével. Ez mindenekelőtt elméleti kiképzést jelent, ami aztán annak a rendje s módja szerint átcsap gyakorlatiba, majd éles bevetésekbe. A konfliktusok sikeres megoldása különféle kitüntetéseket, és természetesen előléptetést von maga után. Miután osztagparancsnokká váltunk sokkal zűrösebb bevetéseink lesznek, ahol már az **egész** kommandót mi fogjuk irányítani.

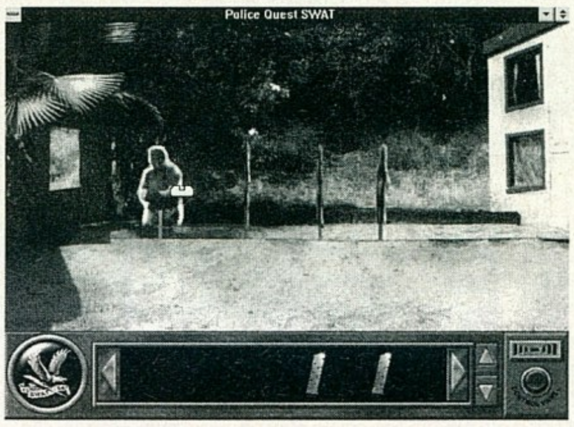
Új karrier kezdete után a Metro Division tantermébe kerülünk, ahol két Swat-tiszt tart nekünk bemutató eligazítást. A mondókájuk végén kezdetét veheti a tanulás. A tv-monitorok választása után kérdezz-felelek játék keretében szerezhetünk értékes infokat öt SWAT-tiszttől. A mondókájuk rendszerint kissé hosszadalmasra nyúlik, és bár egy idő után kicsit unalmas lesz, mindenképpen érdemes végigmenni az összes kérdésen, mert később, a bevetéseken szükségünk lesz a tisztek tapasztalataira. Ugyanez vonatkozik a táblára is, ahol egy rakás szöveges információ vár megemésztésre egy SWAT-kommandó működésének különféle taktikai és egyéb szempontjairól. A SWAT-logora kapcsolva léphetünk vissza valamelyik almenüből, majd az ajtót választva kezdhetjük meg a gyakorlati kiképzést.



A 13-as lőállás most talán szerencsét hozhat

Ez három fő részből áll. Az első kurzuson ismerkedünk meg részletesen a SWAT-nál rendszeresített különböző felszerelésekkel, kezdve a fegyverektől és lőszerektől egészen a különböző ruhadarabokig. A Detail választásával aprólékos infot kapunk a kiválasztott darabról és esetleg megnézhetjük használat közben, a nyilak választásával pedig megismerkedhetünk egyes részeivel is (a *Gear*rel lépünk vissza). A felszerelések vizsgálata után irány a lőtér (a többi helyszínre egyelőre nem is mehetünk, mindig elhajt valamelyik kollégánk). Válasszuk a *Select*et (az inventoryban megjelenik a pisztoly, két tárral), majd a SWAT-logora clickelve válasszuk a *Small Arms Range*-et.

A lőtéren első látogatásunkkor Pauldon őrmester fogad bennünket, majd beterel a 13-as lőállásba. Az első lövészet 7 méter távolságra történik. Az őrmester megadja, hogy milyen fegyvert válasszunk ki a következő lövészethez, és amíg nem a megfelelő van nálunk, nem is engedélyezi a tüzelés megnyitását. Az első fegyver az MP5 géppisztoly, aminek a tűzváltóját először semiautomaticbe kell kapcsolni, majd a sípszó elhangzása után hagyjon üzenetet (bocs, sokáig voltam üzenetrögzítő), szóval meg lehet nyitni a tüzet. A tüzelésre kb. 2 másodpercnyi idő van, a cél a mellalak közepe. Egy sorozatban két lövést lehet leadni, a bal felső sarokban levő értékelő mutatja, hogy mennyi az elérendő minimális pontszám, és mennyit sikerült összehoznunk. A 'tüzet szüntess' parancs után nyilván nem szabad tovább lőni, ilyenkor töltenünk. Minden fegyverrel öt sorozatot lőhetünk egy körben, utána fegyverváltás következik (sorrendben: MP5 géppisztoly, Colt (sidearm), M16, shotgun). A SWAT-logoval tudunk visszalépni a fegyverekhez, onnan pedig már a Travel mapon átléphetünk a mesterlövész kiképzésre. Előtte azért ugorjunk be a *Combat Range*-re, ahol háromfajta bukó célpontra kell lövöldöznünk adott ideig (közben meg persze néha töltenünk).



A rosszfiúk itt még csak fémlapok

Ha az előbb minden fegyverrel lőttünk, itt JD Saunders fogad minket, ő lesz az instruktorunk. Először természetesen itt is tanulmányozzuk részletesen a mesterlövész fegyvert. Majd a SWAT-logoval lépjünk tovább a lőtérre, ahol Saunders ad néhány gyakorlati tanácsot. A könyvet választva még egyszer áttanulmányozhatjuk a fegyver leírását (a jobb felső sarkára clickelve lapozhatunk előre/hátra, de benne van a kézikönyvben is), a puskára clickelve pedig kezdjük a lövészetet.

Miután elértünk bizonyos szintet a tanulmányainkban, éles bevetésre is hívhatnak bennünket. Ilyenkor figyelmeztető hangjelzést hallunk és az Alert-lámpa (a jobb alsó sarokban a Control Panel felett) pirosan villog. Ilyenkor azonnal abba kell hagynunk, amivel éppen foglalkozunk, és átmenni az eligazításra. Ha a kvalifikációs szinten nem értük még el a mesterlövész vagy a parancsnoki szintet, akkor rohamozóként fogunk részt venni a bevetésen. Ilyenkor az Alert-gomb átalakul a LASH-rádiót aktiváló gombra. Mint a felszerelések leírásából is kiderül, ez egy olyan kommunikációs eszköz, amely a SWAT-tag sisakjába beépített hangszóróból és egy gégemikrofonból áll. A gomb megnyomására megjelenő panelen tudunk a szavakból mondatot alkotni, amit a Transmittel tudunk elküldeni. A parancsnok LASH-e más, azon a két támadó csoportnak üzeneteket küldeni.

Ha támadóként veszünk részt, akkor az első és legfontosabb teendő: figyelni a parancsnok utasításait, és szó szerint végrehajtani azt. Bevetés közben természetesen az eddig megszokott módon használható az inventory, továbbá a kommunikációs kézjelek (jelentésüket ld. a kézikönyvben) és a bejutási technikák.

Mesterlövészként a feladat változik (gondolom egyértelmű, hogy hogyan), akárcsak parancsnokként. Itt lesz még egy plusz opció is: az eligazításon meghatározzuk a behatolási stratégiát. Miután a támadók a behatolás helye után érdeklődnek, a helyszín alaprajzán kiválaszthatjuk a helyet, majd megadhatjuk a behatoláshoz választott módszert is.

Személy szerint nem nagyon rajongok az interactive moviekért, de a SWAT igazán kellemesre sikeredett. Egyrészt nemcsak szimpla lövöldözésről van szó, hanem azért némi tanulásra is szükség van (gondolom a DRUG WARS-rajongók ennek nem fognak különösebben örülni); továbbá a képminőség elképesztően jó. Igaz ugyan, hogy a szerzők 16MB RAM-mal felszerelt Pentiumot és 4x sebességű CD-játszót ajánlanak hozzá, de egy 8 Megás DX2/66-on is tökéletesen működött 2x lejátszóval is. Igaz ugyan, hogy a cselekmény egy kicsit vontatottnak tűnhet a pergősebb akciókhoz szokott játékosoknak, de pont ez az, ami hosszú órákra is odragaszt a gép elé. Ja, meg az, hogy természetesen nem csak egy bevetés van...

Suxx



Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Sierra
Tesztpéldány: Sierra

Grafika: ★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★★★☆☆
Design: ★★★★★★★★★☆
IQ: ★★★★☆☆☆☆☆☆





Stonekeep

Most egy olyan játékról fogok írogatni, ami fejlesztésének idejét tekintve már kiérdemelhette volna az igen megtisztelő 'Matuzsálem' nevet is, hiszen az alapötlete lassan egyidős a 386-os PC-kkel. Aki már látta a LANDS OF LORE-t, az már rögtön képet is alkothat magának róla, hiszen ez is egy gyönyörű grafikával kivitelezett 3D RPG, adott lépéstávolsággal és 90 fokos forgási lehetőséggel. Az RPG-jellegtől egy kicsit megkülönbözteti, hogy nincs karaktergenerálás és tulajdonképpen a beszélgetések is előre rögzítettek, de természetesen a rakásnyi szint a 80 NPC-vel, a karaktereink fejlesztése, a fejtörők megfejtése, és nem utolsósorban a harcok kellemes szórakozást ígérnek minden fantasy-rajongónak. Sajnos a program elég bugos, de ezekről majd később, először is néhány általános jótanács.

Az ellenséget egy jó darabig (*Castle of Shadow*) simán ki lehet irtani balták és tőrök hajigálásával. Ha kifogynánk, semmi gond, akár át is lehet futni az ellenségen és felvenni őket. Ez alól csak a throgok kivételek, hozzájuk türelem és jó reflexek kellenek. A játék későbbi részében a fegyverek meglehetősen hatástalanok mindenféle rondaság ellen. Ezért célszerű, ha a magick skillünk legalább 4, és van firebolt-runánk. Ezt a rúnát feldíszítjük potency-vel, dupla erővel, területre hatással, amit a 4-es magick miatt mindössze 1 manába kerül elsütni. Ha van egy manakör a közelben, akkor ez a menet különösen hatékony. (Ha nincs, akkor tartalékoljuk a manánkat gondosan!) Visszatérve arra az esetre, hogy ha van a közelben manakör: szépen varázsolunk pl. egy tűzlabdát, belépünk a manakörbe, megint egy tűzlabda stb. Így meglehetősen hamar elérhetjük a kívánt 4-5-ös magick szintet.

Figyelemre méltó az is, hogy a társainknak végtelen a manájuk. Enigma, Sparkle, és Wahooka pedig nagyobb távra is képes tüzelni. Farli is dobál néha tűzbombákat, de sajna ritkán.

Szintén jó taktika az ajtón keresztüli támadás. Ez úgy néz ki, hogy nekimegyünk az ajtónak, az kinyílik, és látunk mögötte egy ellenséget. Az Árnykastély repülő koponyáin kívül semmi nem lép át ajtót (megáll mögötte). Ekkor elkezdjük mindenfélével dobálni, és ha sikerült találni, akkor eleje esik le, amit rögtön vissza is lehet venni. Viszonylag lassú, de hatékony módszer.

Nos, miután túlvagyunk alapvető életben maradási tanfolyamunkon, következhet néhány kereseteln szó a szintekről. Tárgyakat automatikusan fel lehet venni, és a tárgylistába helyezni egy jobb clickkel. Sajnos térképek nem lesznek, mert egyrészt tele lenne vele az újság, másrészt idő se volt letisztázni ezt a rengeteg vacakot.

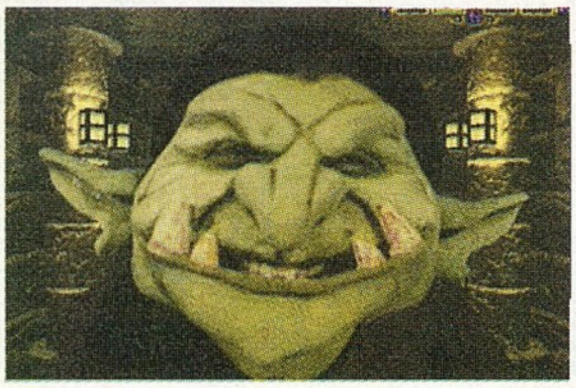
A kezdőszint egyáltalán nem nehéz, kutassunk át mindent, és szeleteljük fel a hangyákat. Találunk egy ládát, ebben van páncélzat és fegyver is. Van két lépcsőház a következő szintre, de mielőtt lerohanunk, húzzuk meg háromszor a kart, és kerssünk egy titkos kart. Ez kinyit egy titkos folyosót nekünk, és abban találhatunk egy áltéglát, ami mögött van egy extra éles tőr.

A következő szint (*Stonekeep Ruins*) elején megjelenik Khull-Khuum, szerencsére most csak valami kép formájában, de ez azért nem akadályozza meg abban, hogy elragadja Therat. (Célszerű a figurát kerülni a későbbiekben, mert igencsak káros az egészségre!) A bejárat mellett keletre egy kard van elrejtve egy laza tégla mögött, a Brass kulcs pedig innen északra található, és egy Sharga őrzi. (Én ugyan orknak néztem, de az Interplay szerint ez egy Sharga). A Tanácsteremben van két nagy Sharga, kössük föl a felkötni valót. Miután letudtuk őket, felvehetünk egy vaskulcsot és Afri gömbjét. Ha ezt a gömböt letesszük a földre magunk elé, akkor egy térképet generál a környező terepről, így lehet például illúziófalakat és hasonlókat megtalálni. Van még egy kulcs, ez a konyhában található. Itt van egy zacskó só, ezt fel kell nyitnunk. Erre kimásznak belőle a hangyák, és az egyiknél van a kulcs. (Ez azért egy kicsit erős...) A szintről két-két lépcsőházon át távozhatunk a kezdőszintre és a Stonekeep Romok 2. szintjére. Mielőtt ez megtehetnénk, két elég nagy és kemény Shargát kell agyonütni. Próbáljuk meg olajosflaskákkal elintézni a problémát. (Ezek ugyanis robbannak, ha valakihez hozzávágjuk őket)

A 2. Stonekeep szintet Shargák, kígyók és zöld nyálkaizék védik. Nem véletlenül, mert ez egy igen fontos szint lesz. Először is itt szereljük fel magunkat mágiával. Délnyugaton, Icarius kamrájában találhatunk egy rúnabotot, firebolt és gyógyító rúnát. A délnyugati részen pedig egy obligátul laza tégla mögött leljük a dupla erőt adó rúnát. Sajnos minderre szükségünk is lesz, mert a vaskulcsot (a keleti részen) egy kisebb hadsereg Sharga védi. Szintén a keleti részen találhatunk két kapcsolót. Az átkapcsolásukhoz kell mindkét henger a csatornákból. Ha sikerült megszerezni őket, akkor itt lehet kiszárítani a csatornákat. A szint közepén egy ládában találhatunk egy kulcskarikát. Két segítővel is találkozhatunk. Az első (Farli) a dél-délkeleti területen van. A cellája pont nyugatra van attól a nyálkaizétől, ami az Ivory kulcsot őrzi. Farli meglehetősen jó harcos, és különösen a végén, amikor újra csatlakozik hozzánk, láthatjuk nagy hasznát. Azért ezen a szinten sem lesz haszontalan: ha a központi/keleti részen nem találtuk meg az illúziófalakat, akkor majd ő megmutatja őket.

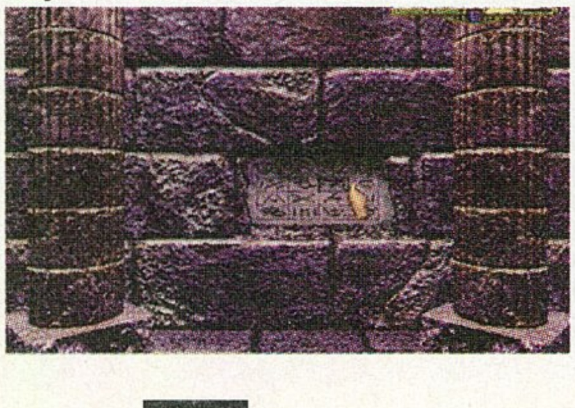
A másik segítő, Wahooka felbukkan néhányszor és ékszereket kér námi jótanácsért cserébe (az üzleteket érdemes megkötni!). Erről a szintről sokféleképpen távozhatunk. Van két lépcső az első szintre, három a csatornákba, és egy a Sharga bányák első szintjére. (Ez utóbbit majd a csatornákból tudjuk elérni.)

Lejutottunk nagy nehezen a csatornákba. Sok örömünk nem telik benne — utálkozó arcunk valamelyest enyhül délkeleten, ahol egy manakör várja a kedves látogatókat. Wahooka bukkan megint elő, és egy roppant előnyös boltot köt (méltó a csatornákhoz — pfuj!): háromszögletű kulcsot ad 3 koponyáért cserébe. (Amikor először felbukkan, akkor általában még nem lehet üzletet kötni, csak másodszorra.) Ezt a kulcsot a délkeleti részen találhatjuk meg. Van egy háromcsápú rondaság, akit csak akkor tudunk megölni, ha kiszárítottuk a csatornákat. (Érdemes megfigyelni, hogy Drake mikor veri be egy lábujját, mert éppen azokba a hengerekbe szokta, amik a kiszárításhoz kellenek.) A megölése után kapott sárkányszobrot a mögötte lévő illúziófalon átmenve tudjuk hasznosítani, itt jutunk vissza a Stonekeep romok 2.



Yoda mester fogkrémet reklámoz

Fejtörés nem csak harcban akad



A két törpe morózus hangulatban fogad minket



A STONEKEEP

1988 október: Brian Fargo és Todd Camasta első me beszélései egy dungeon játékról. Az első számít gépes renderelések.

1990 november: Michal Quarles producerként csatlak zik a csapathoz. Egy új 3D render programmal, *Strata Vision*nel történnek kísérletek. Pár hónap k tatás következik a designról és az alkalmazandó tec nikákról.

1991 május: Peter Oliphant lesz a csapat vezető pro ramozója. Peter veti papírra a Stonekeep-sztori els változatát.

1991 október: Az első filmezési teszt videókameráv és egy Macintosh alapú rendszerrel, amivel 10 fps értek el. Mivel nincs elérhető technológia teljes vide digitalizálására, ezért megkísérlik utánarajzolni. borzasztó eredménnyel zárul, új technikát keres csapat.

1992 január: Az első tesztdungeon elkészül a *Stra Vision*nel, amiben renderelt, textúrázott, 3D figur szerepelnek; ez mérföldkő a 3D modellezés történ tében. Ennek alapján elképzelhető, hogy mit leh kihozni a dologból.

1992 február-április: Sok hónapos tesztelés után kid rül, hogy az új videó capture és tömörítőkártya alkalmatlan a csapat céljaira. Ennek fő oka, hogy ne képesek a felvett videót valamilyen 'emberi' rendsz ren visszajátszani.

1992 április-szeptember: A videókép "lopó" rendszer k resését Hollywoodban folytatják. Felfedezik a D Quest nevű cég készítette rendszert, ami számít gépes képeket képes videóra átültetni, és termész tesen rendelkezik az eljárás fordítottjával is.

1992 szeptember: A Dia Quest-technikát használva gő erővel indul meg a filmezés az Interplay irodák elő udvaron. Színészeket bérelnek, akik az Interplay m vészei által festett kosztümöket viselik és profi masz mesterek által készítített maszkokat viselnek. Az el szörny, "aki" filmre és gépre került egy hatalma csontváz. "Őt" egy színészhez kötik, aki semleg ruhát visel, így a környezettel egybe lehet mosni.

1992 szeptember-november: Miközben a szegény cson vázat képenként bedigitalizálják, a filmezés folytat dik. Az élő produkciók 2/3-ad része ekkor készül

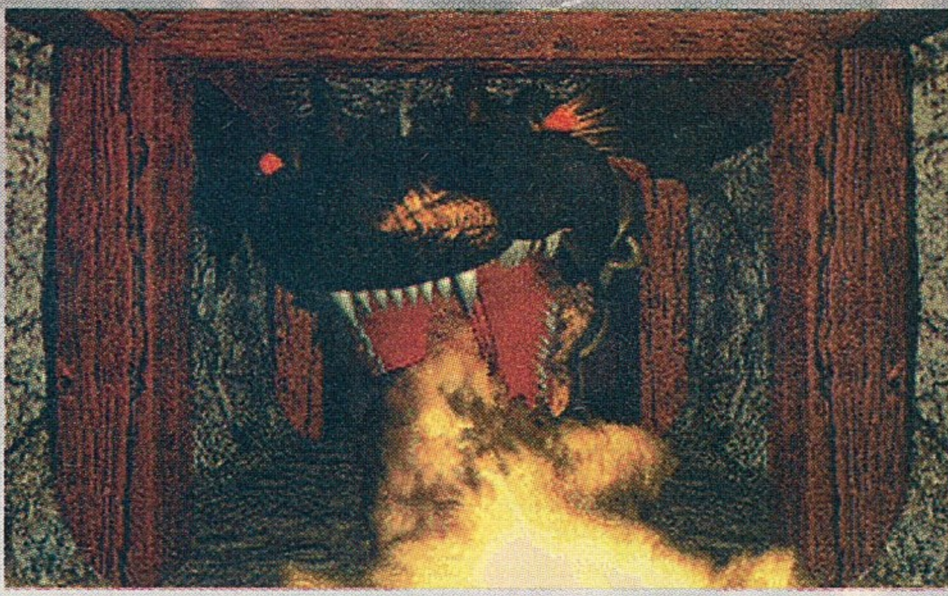
1992 november: A játék rajzolói elkészülnek az első gitalizált animációkkal. A többi videóra vett anyag gitalizálása is közel áll a befejezéshez. Először t szik ezeket animációkat a 3D dungeon-ba, és az ere mény kielégítőnek tűnik. Elhatározzák, hogy a ' januári CES-en bemutatják a sajtónak a készülő j tékot.

1993 január: Egy hatalmas, közel 6 méteres vetítővás non bemutatják a Stonekeep-projektet. Óriási sik ígérkezik az ekkor '93 karácsonyára tervezett játé nak. A technológia, a művészet és a magával rag dó környezet együttese miatt szinte minden lapban CES újdonságai közül ezt kiáltják ki a legérdek sebbnek.

1993 február: Az első katasztrófa. Kiderül, hogy a töb videó, digitalizálva, ami csak a 3D dungeon-ra v

szintjének egy kis zárt területére. Itt találunk egy emelvényt, amire a szobrot rátéve, kinyílik a bányába nyíló ajtó.

Leereszkedvén a bányába, rögtön üdvözölhetjük is a repülő hangyákat. A bejárat közelében ráadásul végtelen sok van, így onnan leszünk szívesek villámgyorsan eltisztulni. A bánya, híven nevéhez, Shargákkal van tele. A szint pozitívabb meglepetései közé tartozik Karzak, aki eléggé kemény harcos, de sajnos éppen felszerelés nélkül szaladgál. Érdemes ellátni rendesen, mert sok gondot (ellenfelet) tud agyonütni. A kiszabadításához szükséges kulcsot délnyugaton találjuk. Sajnos a nevéről fogalmam sincs, de majd mindenki megnézi magának. A szint közepén van egy kis útvesztő, és benne egy Ettin. Lehetőség szerint próbáljuk meg nem felébreszteni. Célszerű a csapatra Csendvarázst alkalmazni, és a hordókat távolról szétdobálni. (Esetleg lehet közelről is, ha jut Csendvarázs a hordókra is.) Az így lelt ládából kinyerhetünk egy Throggi kulcsot, és Aquila Gömbjét. A gömb elég hasznos, mert mindenkit maximumra gyógyít, de sajnos csak korlátozott számú töltete van. Ha már ennyi manát rápazaroltunk ezekre a dolgokra, akkor érdemes megkeresni a manakört. Van egy gomb a fal délkeleti részén, ami a szemközti falat nyitja. Az így kinyílt fal mögött ott a manakör. Innen távozhatunk vissza Stonekeep romok 2. szintjére, vagy esetleg előre, a Sharga bányák második szintjére.



Sárkány ellen sárkányfű, különben pirítóssá válsz!

A Sharga bányák második szintjével már vége is van a bányáknak. Innentől kapaszkodunk felfelé (meg összevissza...) egészen az Árnytorony 4. szintjéig, ahol is... Erre a bíztató perspektívára engedj kitekintést egy rés az északkeleti részen. (Egészen pontosan a Throggi templomra látunk rá.) Találunk e szinten egy ajtót a Sharga Szabadság Szövetségbe. Próbálkozzunk az ajtón a bejutással, előbb-utóbb Drake csak eltalálja a jelszót... Ha nem találjuk az SZSZSZ-t, akkor északnyugaton találtunk sebesült Sharga elvezet a kívánt helyre. Az SZSZSZ-ben találkozhatunk Skraggal. Egyrészt értékes tanácsokat oszt, másrészt van mögötte egy Potency rúna! Még egy fontos dolgot (nem) találunk ezen a szinten, nevezetesen a rúnajogart. Csak úgy szimplán nem lehet rátalálni: le kell esni hozzá az előző szint egy gödréből. Ha befejeztük a szintet, lehet távozni a templomba (persze visszafelé is).

A templom bejárata külön szinten alkot. Mi is alkottunk — jelzős szerkezeteket a programkészítők és felmenőik nevéből... Kicsit sok errefelé a throg, és a csapatunk gyenge még, mint a harmat. Amúgy szinte semmi nincs ezen a szinten, csak egy manakör, és egy cseles titkos ajtó. Attól cseles, hogy csak az útvesztő túloldaláról nyitható (de legalább csak egyszer kell átvergődni rajta). Akinek nagyon nem sikerül, annak felhívom a figyelmét egy halott törpére, akinek volt egy tekercse az átjutási instrukciókkal. Neki nem sikerült, így aztán a tetemét és a tekercsét meglelhetjük valahol a szinten... Innen bejuthatunk a Throggi templomba. A lándzsás kapu, ami őrzi ezt a helyet, csak akkor nyílik ki, ha eddig mindent elvégeztünk. Álljunk elé pár másodpercre és figyeljük, hogy kinyílik-e.

A templom is roppant békés hely! Találkozhatunk például Gorda Karnnal aki egy jópofa botot hurcol magával. Ez a Throggi rúnabot, és nekünk is hasznos lesz, ha le tudjuk gyilkolni jelenlegi tulajdonosát. A megölése már csak azért is célszerű, mert találunk nála egy Throggi Ékszert (függő v. mifene), amit viselve bejuthatunk a szentélybe. Célszerű Domburt is kiszabadítani a szint északnyugati részen, mert sok információt tud, és később majd összeállítja nekünk a Kőköpködőt. (Ez igen egyszerű: a szint déli részén lévő kapcsolókat alsó állásba kell húzni.) A cella közepén van egy titkos ajtó a szentélybe. Throggi Szobrától gyűjtsük be a vörös szemet (Azrael Gömbjét), és egy (**csak EGY!**) fegyvert. Azrael gömbje egyébként gyorsítást varázsol a partira, ami nem a mozgásban, hanem a harcban jön jól. Innen a mezőre távozhatunk.

A mező első szintjén megtalálhatjuk a Vermatrix kiszabadításához szükséges kulcs első felét, továbbá szerezhetünk néhány tollat egy Throg sámántól. A sámánoknak egyébként van egy érdekes varázslata, amivel az előttük lévő négyzetre egy tűzoszlopot helyeznek. (Ezt én mondjuk nem találtam hasznosnak harc közben, de az ellen sikeresen használja rajtunk.) Ha van toll az intventorynkban, akkor a zöld őrzőrúnákon gond és HP-veszteség nélkül mehetünk keresztül. Innen egy út vezet vissza, három a második szintre, és egy a törpék otthonába.

Folytassuk mondjuk a második szinttel! Itt már két manakör is van, ami már jelez valamit a használandó mana mennyiségéről. A Vermatrix nevű fickó is ezen a szinten van. A szabadításához szükséges kulcs másik felét az északi részen lelhetjük. Ha ez megvan, akkor mehetünk kiszabadítani a Sárkányok Királynőjét, Vermatrix Goldenhide-ot. (Három zár alatt tartják.) A fejét a nyugati rész középső területén lelhetjük, és innen nyugatra szedhetjük össze a következő mágikus pufogatót is. Ha kiszabadult, akkor bejárhatjuk a szint többi részét is. Innen mehetünk vissza az első szintre, egy lépcsőn a jégbarlangokba, vagy egy mágikus kapun át a Tündérbirodalomba. Ehhez találunk kell egy kankalint, amit aztán rá kell dobnunk egy négyzetre. Nem lesz nehéz megtalálni, mert igen furán világít.

Először is a törpékről. Ha már ennyire elsétáltunk keletre, akkor érdemes meglátogatni a Halhatlan Harcos szarkofágját. Ebben találunk egy duplázó rúnát. (Egyébként ezen a szinten találunk triplázót, meg egy csomó más metarúnát is). Amikor találkozunk egy furcsa törpével, amint éppen vacakol valamivel egy sarokban, akkor először is lássuk el a baját. Másodszor pedig varázsoljunk egy spoilt (antimágia), így be tudunk sétálni a közeli kincseskamrába, ahol milliónyi metarúna van. (Mint említettem, az egyik duplázó v. triplázó rúnát applikáljuk a fireboltra, mert akkor már elég szépet sebez.) A másik hasznos dolog ezen a szinten egy törpe kovács lesz, aki hajlandó megreparálni Vermatrix kulcsait. A következő eseményláncon kell végigmásznunk: beszélünk a Vermatrix-szal és a kováccsal (a kulcsok legyenek a birtokunkban), ekkor kapunk egy mágikus vésőt, majd ezzel meg lehet szerezni a mágikus flintát. A flintát a törpekovácsnak kell adni fizetségként.



Itt elhagynak minket törpe szövetségeseink. (Karzak elég hamar újra csatlakozik, Farli pedig az Árnykastélyban jön majd vissza.) Domburhoz érdemes elvinni a Stoneshooter három darabját, amit a mező két szintjén szedtünk össze. (Elég elfoglalt a törpe, tehát várjunk egy kicsit a termében.) Ez a Stoneshooter az Uzi mágikotörpikus változata: roppant gyorsan lő, még ha (egy lövéssel) nem is sebez túl nagyot. Az utolsó érdekesség itt a törpe vezető, aki a segítségünkért cserébe ad egy transzporter rúnát. Ennek van egy jelzőrúna párja, amit valahova letéve vissza lehet teleportálni ehhez. (Megjegyzés: alaposan nézzétek át a szintet álfalak után!)

A tündérbirodalom a legidegesítőbb terep a játékban. Ha eddig valamiért nem jegyzeteltetek volna, akkor itt az ideje: minden tündérről írjuk le, hogy melyik tárgyra vágyik. Több hasznos tárgyat fogunk kapni. A legfontosabb egy arany és egy ezüst kulcs. Iaenni udvarába bejutni nem lesz túl könnyű. A hatalmas kapu melletti jobb oldali falon a földhöz közel van egy kulcslyuk, ahol mind a két kulcsot használni kell. A következő akadály a (mágikus) korlát. A középső pillért övezzük körbe kankalinokkal, tegyünk néhányat a korláthoz vezető ösvényre, csapjunk a fejünkbe egy tündérsapkát és már mehetünk is. Iaennivel beszéljünk legalább négyszer (megint csak a tervezők jutnak az eszembe...), mert ekkor kapunk tőle egy mágikus függőt. Még mielőtt itthagynánk ezt a helyet, a szint déli részén kapjuk fel az elfbotot. Itt célszerű vigyázni, mert trollok vannak a közelben. Az egyik trollsámánnál van Yoth-Soggoth Gömbje.

Következik a jégbarlang. Mivel a falak jégből vannak, ezért néhol (északi és déli részek közepe felé) kitörhetőek. Ezen a szinten elsősorban a feltápolásunk lesz a célunk. Egyrészt kiolvaszthatunk a jégből két igen jó segítőt, Enigmat és Nigelt.

észítésének története

na, használhatatlan. Mivel a szabad ban, több nap alatt készültek a filmek, így változott a megvilágítás is és a digitalizált képek villognak, a 3D környezetben furcsa színekbe fordulnak.

993 március: újra kezdődik a filmezés, immáron profi stábbal és stúdióban. A filmezés egy hét alatt újra elkészül.

993 április: A környezet és a világosító speciálisták minden erőfeszítése ellenére az elkészült videó szemcsés a részletes 3D környezetben. Újra!

933 május: A legmodernebb BetaCam rendszerrel veszik fel a filmet. Néhány hét digitalizálás és teszt váltogatja magát, amíg végre kielégítő az eredmény. Ekkor kezdődik újra a filmezés.

993 augusztus: Ahogy a jó minőségű animációk elkezdenek áramlani, a programozók elkezdik integrálni őket a játékba. Kábé ekkor derül ki, hogy a karácsonyi megjelenés kizárt. Rengeteg időt vesz el a digitalizált képek egyenkénti szerkesztése és a világ kódba öntése. Bejelentik, hogy 1994 közepére szeretnének elkészülni.

994 március: A CD-ROM egyre népszerűbb, az egész számítógépes szórakoztatóipar hatalmas változáson megy keresztül. Így aztán a Stonekeepet is áttervezik CD-re. Ez a döntés persze további filmezést, hangrögzítést és persze programozást tesz szükségessé. '94 karácsonyára becsülik a megjelenést.

994 április: Rettentő erőszeszítések történnek, hogy karácsonyra elkészüljön a program. Hat új programozót vesznek fel, mindenki a lehetőségek végső határáig dolgozik.

994 október: Két és fél évnyi kudarc, munkaismétlések, 70 órás munkahetek után a Stonekeep csapat látszólag összeomlik. Peter Oliphant és több grafikus elhagyja a csapatot. Az egész projektet újraértékeelik, és a karácsonyi megjelenésről leteszenek. Nincs új időpont, mert a méretben és technikailag is óriási méretű projekt valódi állapotáról senki nem mer nyilatkozni.

95 január: Az első működő Stonekeep-verzió! Borzasztó bugos, és hihetlen hardvert igényel, de létezik. Következik a tesztelés, debugolás, optimalizálás, és egyéb finomítások hosszú folyamata. Az első becslések kb. 60 órára teszik a végigjátszáshoz szükséges időt.

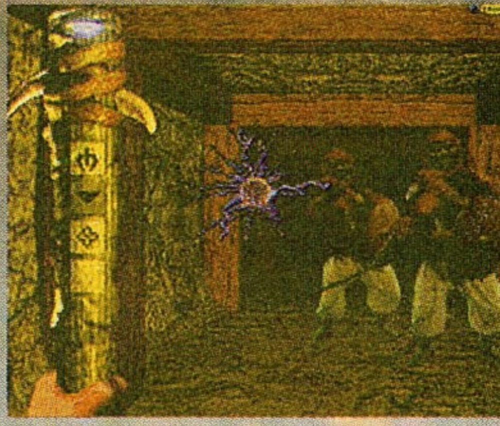
95 március: A végleges forgatókönyv és kód kész van 14 szinthez. További hangrögzítések folynak és a negyedmillió dolláros intro film is végre majdnem készen van. Folytatódik a debug-olás.

95 július 25: Az első három szint CD-re kerül, a CD pedig a cégelnök Brian Fargo-hoz. Amikor kipróbálja a játékot, akkor négy napon keresztül szinte folyamatosan játszik, majd kijelenti, hogy ez minden elképzelést felülmúl és igazán megérte a várakozást.

95 augusztus 1: Stonekeep-nap az Interplaynél. Az egész cég azon izgul, hogy milyen lesz a fogadtatás. Az eladási szakemberek az utolsó pillanatokban is finomítanak a stratégiájukon.

95 november 8: A Stonekeep végre a boltokba kerül!

(Militánsabb egyedek esetleg pár lépésről kirobbanthatják őket.) Enigma egy igen potens valaki, mind fegyveres, mind mágikus harcban jó hasznát vesszük. Sajnos Enigma kiszabadításakor Karzak elhagy bennünket, ami mondjuk már épp időszerűvé vált a tündérbirodalomban elsütött rengeteg ócska vicce nyomán. Nigel koma a Hideg Tűz tekercsének helyét fogja megmutatni nekünk. Enélkül a varázslat nélkül annyi esélyünk sincs a túlélésre a Jégkirálynő ellen, mint egy jégdarabnak a sivatagban. Nevezett hölgyet a délkeleti rész közepére sétálva találjuk meg. Ha minden igaz, itt lesz egy Sharga sámán is, de ha ő nem, akkor a tekercse biztosan. Ezzel juthatunk be a Jégkirálynőhöz. Ha lepofoztuk az egyáltalán nem tisztelt hölgyeményt, akkor megkapjuk Helion Gömbjét. Ennek közvetlenül nem láttam hasznát még, pedig szép pirosan szikrázik, ha leteszem a földre. (Ettől azért még elcipelhetjük magunkkal...)



A rúnabot, most éppen akció közben

Helion	Merkúr	kis sárga&narancssárga
Aquila	Vénusz	nagyobb sárga
Thera	Föld	
Azrael	Mars	mélyvörös
Marif	Jupiter	mélyvörös, sárga csíkokkal
Afrii	Szaturnusz	sárga, függőleges csíkozással
Safrini	Uránusz	zöld, vízszintes csíkokkal
Yoth-Soggoth	Neptunusz	kék, zöld pöttyökkel
Kor-Soggoth	Plútó	kék, sárga pöttyökkel

Némi segítség a befejezéshez

A következő szint az Ősök kapuja. Az első és legfontosabb tudnivaló, hogy ez egy egyirányú kapu, és HAT darab gömbnek kell lenni nálunk, hogy átlépjünk rajta. Igen hamar fel fog tűnni, hogy milyen nyugis egy szint ez — végre nem kell harcolni. Az Ősök kapuja környékén annyi hasznos tárgy van, hogy felsorolni is sok. (Azért ne örüljünk, kerül majd ellen, ahol mindez a fegyverzet is alig lesz elegendő!) Szóval a kaputól északra (egy titkos ajtó mögött) van egy ezüst rúnabot, délre pedig egy mágikus páncélzat: testpáncél, lábszárvédő, sisak. (Sajnos csak egy, szóval ezt célszerű magunkra pazarolni.) Találunk még egy oroszlános kulcsot is a tűzhely hamujában. Innen is többféle távozhatunk: vissza a jégbarlangokba, előre az Ősök kapuján (egyirányú, és legyen nálunk HAT gömb), és lefelé egy csomó lyukon.

A lyukak szintje is a végső harc előtti erőgyűjtésre való. Egyébként nincs ellenség itt sem. Két tárgyra lesz nagy szükségünk innen: Safrini Gömbére, és egy sasos kulcsra. Safrini gömbjét csak úgy tudjuk megszerezni, ha ráesünk egy platóra, ami kinyit egy ajtót. Ennek közelében van egy nagyon erős manakör is. A sasos kulcsot egy kereszt alakú területről szedhetjük össze. Itt van egy felirat, amit fogadjunk meg és csakis a kulcsot vigyük magunkkal. (Azt hiszem egy Sturdy kulcsot is itt lelünk valahol, de túl fontos nem lehet...) Innen csak az Ősök Kapujához juthatunk vissza.

Nos, sikeresen elteleportáltunk az Árnykastélyba. Itt mindenféle tréfás, ám többnyire halálos dolgot lelhetünk, tehát mentsünk sűrűn. Az egész szint egy tükörkép, a nyugati rész a valódi, célszerű itt közlekedni. Marif Gömbjét a szint kellős közepén találhatjuk, ehhez kell a ying-yang szimbólum minkét fele. Ezt bepottyantjuk egy megfelelő tartóba, és máris mehetünk. Marif Gömbjét kicsinyítés varázslattal tudjuk kezelhető méretűre zsugorítani, aztán tegyünk le egy jelzőrúnát (részemről nem találtam más módot a kijutásra...) Scourge (három lebegő koponya, szép színes tekintetekkel) következik, ahol Marif Gömbjének erejével juthatunk át. Egy érdekes ajtónyitással is megismerkedhetünk azon a helyen, ahol a kastély tükröződése nem stimmel. Itt a fülke hátába vágjunk egy tűzlabdát, ami majd ajtót nyit nekünk. Mielőtt eltűznénk a toronyba, vegyük fel Farlit.

Itt állunk a torony első szintjén, ahol rögtön egy gargoyle ront ránk néhány kérdés erejéig. Amikor azt kérdezi, hogy be akarunk-e lépni, akkor NEM (piros négyzet) a válasz, ha viszont a kérdés az, hogy be kell-e lépnünk, akkor a válaszunk IGEN (zöld háromszög). Figyeljünk Enigma tanácsaira e helyen! A belépéshez kell még hét gömb is, ezért mondtam, hogy hozzatok magatokkal hat darabot.

Ha sikerült belépni, akkor kezdődik az igazi rázós menet, amit elsősorban a tűzelementálok és a forgó micsodák számlájára írhatunk. Az Ezüst Ankh a szint közepén van, amit sérthetetlen forgó izék őriznek. Az északkeleti sarokban van egy fémdarab, amit Farlinak kell adnunk. Ő tudja ezzel kinyitni a Sötét Törpék Barlangjához vezető utat. Ezeknél a törpékből kiverhetünk két tekercset, ami megmutatja, hogy hogyan kell megoldani a torony első szintjének egyik fejtörőjét. A fejtörőt egy panelen, az egyik rövidebb K-NY irányú folyosóban leljük meg egy titkos tégla mögött. Puska:

```
o o x x   o = nyomd meg a gombot
x x x o   x = hagyd békén
o x x x
x x o o
```

Ezután néhány üres szinten keresztül feljuthatunk a negyedik szintre, ahol megtaláljuk az Árnykirályt. Az alapvető feladat az, hogy megszerezzük a négy ezüst tárgyat. (Silver Ankh az első szinten, Silver Crescent és Silver Cross a másodikon, Silver Circle a harmadikon.) Ha megvan a négy ezüsttárgy, akkor kell még kilenc darab gömb. Eddig már volt hét, marad még ugyebár kettő, amelyek pontosan KK (Khill-Khuum, az Árnykirály) bátyó mögött leledzenek. Célszerű elcsalni, mert harcban legyőzni nem igazán lehet. Ez nem nehéz, mert követ minket, de lassú. Mondjuk csaljuk el a lépcsőhöz, és jöjjünk vissza egy teleporttal. (Vagy találjunk titkos feljáratot a szintre, az se rossz megoldás...) Sétáljunk vissza a középső részére, ahol a tisztelt úriember tartózkodott. Ha itt letesszük a négy ezüstöt arra a kőre, ahol ő volt, akkor a középen álló négyzet börtöncellává alakul. Ennek figyelembe vételével börtönözzük be a fickót. Lehet, hogy meg lehet csinálni a dolgot, amíg ott áll közepén eredetileg, de nem próbáltam meg. Most pedig szépen lesétálunk Thera Templomába... A végéhez még kaptok egy tippet a fenti táblázatban (Ugye tudja mindenki, hogy KK a Nap...)

Sajnos a vége már nem olyan pofás, mint az intro — igazán nagy kár!

Pár szó a bug-okról: például Wahooka néha nem hajlandó megjelenni a Romok 2. szintjén, amikor néhány dolgot át kell adnunk neki. Először a tündérbirodalmat kell bejárnunk, mielőtt a jégbarlangokban kiszabadítjuk Enigma-t. Ha fordítva csináljuk az ügyet, akkor Enigma lelép még a tündérkék előtt, és a program behülyül, amikor bemegyünk a birodalomba... Ha már megvan mind a kilenc gömb, és meghalunk, akkor a program visszatöltéskor megakadhat azzal, hogy nem találja a LEVER_UP.MSP a GROUP16 fileban. Dombur nem hajlandó átvenni az alkatrészeket — ilyenkor ne a kezébe, hanem a hevederén lógó vödörbe tegyük őket. Most kaptam egy szép e-mailt az Interplay-től, hogy tartsatok ki, mert készül az 1.1-es verzió, ami mindezeket kijavítja! Remélem, mire ez az irományi megjelenik, már meglesz minden Stonekeep-rajongónak...

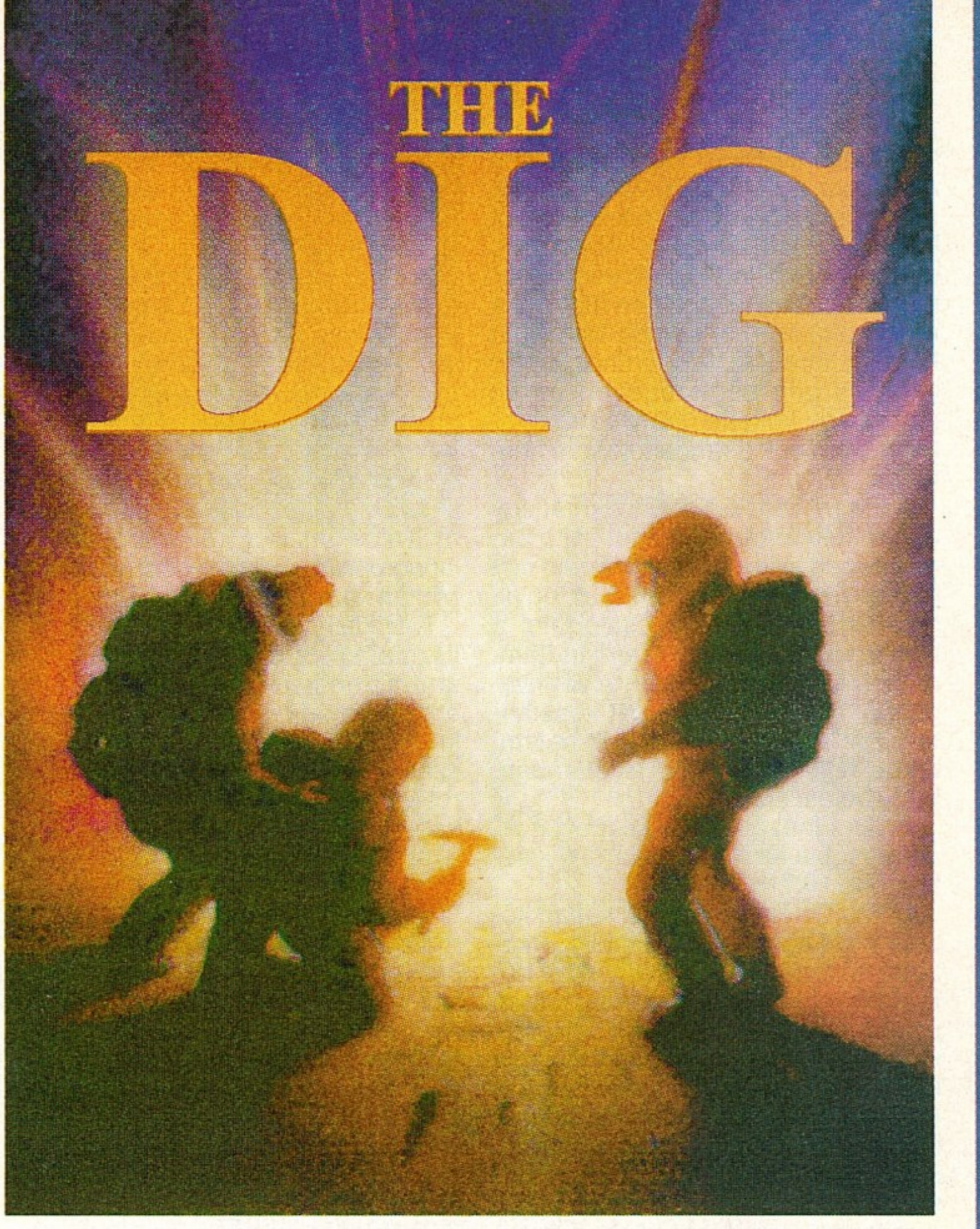
WT Pooh

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Interplay
Tesztpéldány: Interplay

Grafika: ★★★★★★★★★☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆





Három évvel ezelőtt röppent fel a hír, hogy Steven Spielberg, minden idők legsikeresebb filmrendezője belekezdett egy számítógépes játék elkészítésébe. Társa a produkcióban régi barátja, a szakma legalább oly sikeres egyénisége, George Lucas volt. Évekkel később 1995 telére megszületett a remekmű, a DIG. Ekkorra már kiderült, hogy Lucas a fejlesztői gárdát, Spielberg pedig az alapsztori ötletét adta, de azért a két zseni nevével fémjelzett program nem okozott csalódást. Már javában a boltokban volt, amikor az újságok tele lettek különböző találgatásokkal, hogy a sztorit csak feldolgozták, és valójában megtörtént eseten alapul...

Szerencsére éppen akkor üzleti ügyben az USA-ban jártam, és volt néhány szabad napom, hogy utánanézzek az ügynek. Így bukkantam rá egy texasi kisvárosban, Austinban Boston Lowra, az egykori űrhajósra, akivel külvárosi házában sikerült beszélnem. Informátoraim azt állították, hogy ő volt annak az űrrepülőnek kapitánya, amelyről a történet szól. Először hallani sem akart az interjúról, mégis válaszolt a kérdésimre. Eme hosszú bevezető után halljuk az interjút, azaz a hiteles történetet:

LOW: 1954-ben születtem Austinban, 76-ban elvégeztem a pilóta akadémiát és tíz évig szolgáltam a légierőnél, ahol ezredesi rangig vittem. 1986-ban feletteseim ajánlása alapján bekerültem a NASA, az amerikai űrkutatási hivatal kötelékébe. 1990 november 28-án a houstoni központba vezényeltek, ahol megtudtam, hogy a borneói megfigyelő állomásunk észlelte az 'Attila, a Hun' nevű üstököst, amely a föld felé tart. A becsapódás esélye 1:1 volt. 2 hetünk volt a felkészülésre, és a Discovery űrrepülőgéppel indultunk útnak.

PCU: Ha jól tudom nem egyedül vágott neki a kalandnak. Kik voltak a társai?

LOW: Igen, öten hagytuk el a Földet. Dr. Ludger Brink, a híres asztronómus, Cora Miles, robbantási szakértő, Maggie Robbins, újságíró és asztronauta, Ken Borden a pilóta, és jómagam.

PCU: Mi volt a küldetésük célja, már amennyiben ez nyilvánosságra hozható?

LOW: Le kellett robbantanunk az üstököst a pályájáról, hogy elhaladjon a Göld mellett. Ezt csak úgy tudtuk megoldani, hogy a hátunkra szerelt rakéták segítségével az üstökös mellé lebegtünk. Magunkal vittük az űrhajó tartozékát, egy szállító egyéget, ami PIG névre hallgatott. A PIG-ben található szerszámok segítségével megtisztítottuk a 2. negyedben a sziklát, majd felerősítettük a detonátor 1-es egységét. A harmadik negyedben, hogy sima felületünk legyen le kellett feszíteni a PIG-ben tartott ásóval egy sziklát. Itt erősítettük fel a második egységet. A PIG-ből elővett kulccsal aktiváltuk a detonátorokat, majd visszalebegtünk az űrhajóra. A detonáció megrepesztette a sziklát, amit visszatérve megvizsgáltunk. A repedés mélyén az univerzális PIG szolgáltatta a világítást. A sziklafal több helyen gyanús volt: lekapargatva a felszínt négy fémlapra bukkantunk, ezeket meglökve simán becsúsztak. Az így keletkezett rés alkalmas volt arra, hogy behatoljuk rajta az Attila belsejébe. Egy pentaéder alakú terembe jutottunk, ahol megtaláltuk a fémlapokat, melyek az ott található panelbe passzoltak. Miután behelyeztük az utolsó elemet is fantasztikus fényjelenségek közepette egy ugyancsak pentaéder alakú katlanban találtuk magunkat. Az űrrepülőn maradt két társunkkal azonnal megszakadt a kapcsolat. Csak később tudtuk meg, hogy az üstökös eszeveszett sebességgel elhagyta a Naprendszert, és minket is magával ragadott.

A légkör összetétele, hőmérséklete és nyomása kielégítő volt, ezért levettük a szkafandereket. A minket körülvevő ismeretlen növények megcsodálása és némi vita után balra vettük az irányt. Itt egy jármű roncsaira bukkantunk, aminek belsejében egy ládában valami nyomjelzőre emlékeztető gömböt találtunk. A plafonról lelógó kábelt megrántva egy rovátkolt rúdra tettünk szert, meg persze a káblere. A pentaéder felső részébe érve ismeretlen, patkány-szerű állatot találtunk, amit hatalmas csontok vettek körül. Felvettünk egyet, majd egy másikat is kiástunk a kupac alól. Az irányjelzőnk közben folyamatosan a katlan jobb oldalára mutatott. Az ott talált homokkupac alól egy karkötőt ástunk ki (a jelző erre mutatott mindig).

Középre visszatérve újabb fényjelenség fogadott minket. Újabb vita után elkezdtünk ásni ott, ahol a fény táncolt. Dr. Brinket már a pokolba kívántam az okoskodása miatt, amire egyébként nem is kellett sokáig várni, mert a föld beszakadt és a doki lezuhant. Utánamásztunk, de már csak a holttestét találtuk meg. Ennyire azért nem gondoltam komolyan... Odalent Robbins is elkezdte a hisztit, majd faképnél hagyott azzal az indokkal, hogy ő nem a beosztottam és egy katona ne parancsoljon neki! Ilyenek a nők...

A kör alakú folyosón találtam egy már ismerős fémlemezt és a hozzá tartozó panelt. Behelyeztem, de még hiányzott három. Találtam egy bíborszínű rudat, amin a formák a folyosó ajtóin található kódpanelek kapcsolóira hasonlítottak, de egyelőre semmire sem mentem velük, mert hiányzott az energiaforrás.

A középső lejáraton mintha a pokolba jutottam volna - vagy inkább az energiaközpontba, ami nem működött. A négy energiafókuszáló lencse közül az egyik ki volt esve, és mivel lemenni nem tudtam, a panelt kezdtem babrálni. Nem sokra mentem vele, mert amikor bekapcsoltam a különálló kapcsolót, a plafonból kijött egy repülő szerkezet és összevissza kóborolt a reaktorban. Pár óra próbálkozás után rájöttem a kapcsolókhoz tartozó színek jelentésére. (Piros: megfog, lerak; kék: fel; zöld: jobbra; lila: balra; sárga: lefele mozgat.) Az 5 lila, 2 sárga, 1 piros kombináció kiemelte, majd az 5 lila, 4 kék, 1 piros kombináció behelyezte a hiányzó lencsét. Az energiaszolgáltatás helyreállt. A biztonság kedvéért a falból kivettem a helyi világítás akkumulátorát. Az energia most már zavartalanul áramlott felfelé. A felszínen egy fényoszlop keletkezett, tetején egy fénygömbbel, körülbelül a pentaéder közepében. Akkor még nem tudtam mi ennek a jelentősége, de mindenesetre érdekes volt. Lent most már az ajtók is egészségesen búgtak, kivéve az egyiket. Ennek paneljét a csonttal lefeszítettem, majd a kábel egyik végét rákötöttem. A másik végét a földön levő, szikrázó vezetékhez érintettem. Így már az is működött. A bíbor rúdon levő kombináció most már nyitotta az egyik ajtót.

Az ajtón belépve mintha egy metróállomásra jutottam volna. A középen levő gombot megnyomva már jött is a jármű - egy gömb. A gömbbe beszállva a víz alatt eljutottam egy másik állomásra, ahol újabb két zárt ajtó fogadott. Az egyik mozgott ugyan, de nem tudtam felfeszíteni. Itt lehetett kijutni a szabadba is. Egy tenger partján találtam magamat, hatalmas sziklaoszlop tövében. A vízben igencsak furcsa állatok élték életüket. Az oszlop szélén felfelé vezető úton valamivel fentebb ismét egy ajtóra és egy kapcsoló panelre bukkantam. A panel alatti lencse állítható volt. Addig állítgattam, amíg a gomb megnyomására és nyomva tartására egy fényhíd jött létre. A híd a pentaéder közepén levő fénygömbhöz vezetett. Itt jöttem rá, hogy hol is vagyok valójában: egy tenger közepén lévő, pentaéder alakú szigeten, melyet öt sziklaoszlop vesz körül. Ettől mondjuk sem okosabb, sem boldogabb nem lettem.

Visszatértem az ajtóhoz és bementem rajta. Itt leltem rá arra a zöld kristályra, ami a későbbiekben még sok bajt okozott. A teremben volt még négy kijelző, egy tábla és egy újabb kódkulcs, a piros. A táblán ismeretlen eredetű képírás volt, a kijelzők különböző eseményeket szimbolizáló hieroglifa animációkat mutattak be. A képi világból a hely speciális dolgaira lehetett következtetni, de a kevés információ birtokában, amit megszereztem, nem sok értelmeset tudtam meg. Az itt található ajtón továbbhaladva rátaláltam Robbinsra, aki öt, növényekkel benőtt panel működését tanulmányozta éppen. Hiába örültem társaságának, megkért, hogy hagyjam magára gondolkodni. Az itt élő lények nyelvét tanulmányozta.

Ötlet hiányában visszamentem tanulmányozni a kijelzőket. Az egyiken ismerős tárgyat, a zöld kristályt fedeztem fel amint egy csontvázat életre varázsol. Talán ha kipróbálnám... Már rohantam is Dr. Brinkhez. Feltörtem a kristályt és a tartalmát a dokira öntöttem. A csoda megtörtént. A doki feléledt, sőt, jobban érezte magát mint valaha. Maggie, akit azonnal értesítettem a rádión, eleinte nem hitt nekem, de Brink hangja meggyőzte.

Ha már úgyis itt voltunk, a piros kulcs kombinációját kipróbáltuk a piros ajtón. Működött. Bent egy újab állomást találtunk hívógombbal együtt, de a gömb nem jött, hiába nyomkodtuk a gombot. Visszatértünk hát a beszorult ajtóhoz. Ketten már könnyedén feltéptük. Bent egy detonátort találtunk és egy kádat teli zöld kristállyal. A fényjelenség itt ismét megjelent és halálfejet formázott. Én ezt figyelmeztetésnek vettem, de Brink erősködött, hogy ez pont az ellenkezőjét jelenti. El is rakott néhányat. Én is felmarkoltam egy adagot, de kipróbálni nem volt merszem. Nem volt jobb ötletem, visszamentünk a múzeumba, hogy a hieroglifáktól kapjunk segítséget. Az egyiknél rájöttem, hogy két holdnak takarnia kell egymást, hogy történjen valami. Már csak azt nem tudtam, hol vannak a holdak és mi fog történni. A másikon felismertem a detonátort, amit az imént találtunk és a sziklákat, melyeket korábban a tengerparton láttam. Lementünk.

A vízben ismét láttuk az élőlényeket. A kis teknősök egyikét éppen akkor fogyasztotta el egy szörny. A csontvázat kiköpte a partra. Aztán kézsrevettem, hogy Brink eltűnt. Amióta felébredt, mintha elvesztette volna a személyiségét. Ezt közöltem Maggie-vel is.

A partról egy lépcső vezetett a vízbe, de a szörny ott volt. Valahogy el kellett tüntetnem. A csontvázat összeállítottam a földön a kicsit arrébb található minta alapján. Amikor kész volt, belehelyeztem a detonátort, majd a zöld kristállyal feléelesztettem. A vízben lakó szörny bekapta a csalit, le is nyelte - aztán felrobbant. Most már bemerészkedtem a vízbe. Egy víz alatti barlangra leltem, ahol megtaláltam a második fémlemezt és egy újabb ajtónyitó rudat. Visszatértem hát a körcsarnokba, ahol behelyeztem a panelba a második fémlemezt.

A frissen szerzett kulcs segítségével a harmadik ajtó is kinyílt. Itt újabb "metróállomás" várt, de a szerelvény a hívásra most jött is és elvitt egy másik tengerparti szakaszra. Itt az út felfelé vezetett, amíg egy repedés az utamat nem állta. A repedésen feltörő hullámokat használtam hídként a másik oldalra. Fent újabb fényhidat hoztam létre a középponthoz a már ismerős gép segítségével. Innen jobbra egy kékesen fénylő rudat találtam, aminek a rendeltetésére nem tudtam rájönni.

A híd melletti katlanban ismét egy ajtóra bukkantam. Az ajtót nyitó panelt éppen akkor dézsmálta meg egy patkány, és magával vitte az egyik alkatrészt. Ki tudtam csalogatni a lyukjából, de megfogni nem tudtam, mert túl fürge volt. A földön talált anyagokból rögtönzött csapdát készítettem, de mivel sajt nem volt nálam, körbe kellett kergetnem a katlanban, hogy beleszaladjon.

PCU: Elnézést, hogy közbevágok, de mesélne erről a csapdáról részletesebben is?

LOW: Elnézést, igen. A katlan közepén állt egy kerék formájú szerkezet a közepén lyukkal. A lyukba beraktam egy stiftet és ráakasztottam az itt talált rúd egyik végét. A másik vége alá a földön lévő csontvázból ketrecet készítettem, és kitámasztottam egy rúddal. Amikor megvolt az állatka, ráhelyeztem a karkötőt, ami a nyomkövető adója volt. Elengedtem, majd a nyomkövetővel követtem a rejtekhelyéig. A bejutáshoz használnom kellett az ásót is, de amikor már bent voltam, könnyedén visszaszereztem az alkatrészt. Összeszereltem a panelt és kinyitottam az ajtót. Mielőtt bementem, a csapda néhány alkatrészét összeszedtem, hátha jók lesznek még valamire.

Egy pentaéder alakú teremben találtam magam, ahol megleltem a következő ajtónyitó rudat és a panel harmadik fémlapját. A két irányító rúddal, ami középen volt elhelyezve, aktiváltam a plafonon levő fényt, ami egy csillagtérképet vetített fölém. Az arany rúddal a nagyobbik, az ezüsttel pedig a kisebbik bolygót tudtam mozgatni a pályáján. Ismerős volt a dolog, a múzeumban láttam valami hasonló hieroglifa animációt a holdfogyatkozásról. A nagyobbik holdat beállítottam a nap és a bolygó közé, a kisebbiket pedig a nagyobb és a bolygó közé. Az eredmény holdfogyatkozás lett.

Eközben a patkány megint megbabrálta a kapcsolót és rámzárta az ajtót. Szerencsére a belső ajtónyitó még működött. Miután kijöttem, jobbra a repedésben találtam egy kék rudat. Visszafelé nem próbálkoztam a szakadék átugrásával, hanem körbementem a fényhídon a másik sziklaoszlophoz.

Visszatérve a kör alakú csarnokba eszembe jutott, hogy a bejárattól balra lévő sötét alagutat még nem derítettem fel. Elemlámpával a kezemben haladtam át rajta, és egy víz alatti folyosón találtam magamat. A folyosó végét kettős zsilipajtó zárta el, ami egy hatalmas terembe vezetett. A terem közepén öt világító kristályt találtam és három lyukat. Az egyik kristály éppen nem funkcionált, a lyukak egyikébe viszont passzolt az imént talált kék rúd. Amikor behelyeztem megjelent még kettő. A három rudat addig állítgattam, amíg az ötödik kristály is felizzott. Ekkor furcsa morajlásra lettem figyelmes. Az ablakon keresztül egy metrót láttam elhúzni. Éppen most javítottam meg az eddig nem működő szerelvényt, gondoltam magamban. El is mentem megnézni. A gömb jött is és elvitt a harmadik sziklaoszlophoz az ötből. Ezen felfelé haladva a fordulónál egy kőlapra lettem figyelmes. A háttérben a holdfogyatkozást láttam. Ekkor jöttem rá, hogy a kőlap egy síremlék (a holdfogyatkozásos animáción is láttam egyet). Kiástam és egy kriptában találtam magam. Elég sötét volt, ezért az itt található lyukba behelyeztem a kék energiakristályt. A fény teljesen elvakított... A padlón az egyik kő két félkörrel volt jelölve. Ráálltam és kinyílt a plafon. Hogy eme állapotot állandósítsam, a piros rúddal kiékeltem. Miután nem történt semmi, kimentem.

A szikla egy része poros volt. Megtisztítottam, s egy lencsére bukkantam. Ezen keresztül már szabadon áramolhatott be a fény a holdakról a kriptába. Bent a fény hatására egy szerkezet kiemelt egy hatalmas szobrot a talajból, ami egy lényt ábrázolt, vagy maga volt a lény hullája. Meg akartam vizsgálni, de érintésemre darabjaira hullott.

Tovább haladva fölfelé újabb fényhídra bukkantam, amit természetesen bekapcsoltam. Itt találtam egy sziklarajzot, ami az előbb felfedezett "hold-lencse" fényjelenségét ábrázolta. Büszke voltam magamra, hogy enélkül is rájöttem. Tovább haladva felfelé egy denevérek lakta barlangba jutottam. A denevéreket hiába izgattam a lámpámmal, azok csak röpködtek, de nem tágítottak a plafonról. Ezért kénytelen voltam áthaladni alattuk, ha tovább akartam menni. Az út végén megtaláltam Brinket amint valamin dolgozott. Szokásos arrogáns válaszaival próbálta eltitkolni, mit csinál.

Magára hagytam, és inkább megnéztem, mit nyit a legújabb rovátkolt rúd kódja. Természetesen az egyik ajtót a kőrcsarnokban. Innen szintén egy gömbbel jutottam a következő sziklához. Ez már a negyedik volt. Felmásztam. Az út végén egy barlangot találtam, bent pedig megint egy nyílást balra. Egy újabb folyosón keresztül a térképszobába jutottam. Az itt található kódolt kapcsoló olyan volt mint az ajtóké. Ha beállítottam rajta egy, már ismert kódot, egy hologram megmutatta, hol van a kódhoz tartozó zár, vagy egyéb utalást adott. Rájöttem, hogy ez a térkép szoba. Ismeretlen kódom nem volt, tehát továbbmentem a következő folyosón. Itt megtaláltam a negyedik fényhidat, de ennek lencséjét hiába állítgattam, nem működött. Kinyitottam hát a panelt és belekukkantottam. Forgatható prizmákat találtam melyek közül egy a fényt adta, néhány fehér szétválasztotta, a színesek pedig fogadták. Addig forgattam a prizmákat amíg a szétválasztott piros, zöld és kék fényt eljutottak megfelelő színű prizmákba. Most már működésbe tudtam hozni a hidat. A középen lévő fénypentaéder most már egész furcsán pulzált. Visszatérve ennek a sziklának az előtermébe, egy másik átjáró is akadt. Ez a vízesésekhez vezetett. Itt egyelőre semmi különöset nem találtam, inkább visszamentem a térképterembe. Itt kipróbáltam a lila kulcsot, megmutatta a hozzá tartozó ajtót. Kipróbáltam a piros kulcs kódját is, de az a kriptát mutatta. Rohantam hát a kriptába megnézni, hogy mit felejtettem el kipróbálni. Bent felmásztam a háromszög alakú kőtömbre, ami leereszkedett velem a mélybe.

Lent balra haladva egy ajtót találtam, mellette két csontvázzal. Ahogy az ajtót megközelítettem, egy lyukból kihullott egy életkristály - pont rá az egyik csontvázra. Pechemre egy őrszörny éledt fel. Mivel nem voltam egy súlycsoportban vele, rádobtam egy életkristályt a másik csontvázra is. Néhány másodperc múlva két halott szörny feküdt előttem. Szerencsére egymást jobban utálták, mint engem. Mivel már csak egy kipróbálatlan kulcsom volt (a sárga), bedugtam az ajtó melletti nyílásba, és az kinyílt. Bent egy piramisra leltem, ahol egy idegen lény feküdt. Értesítettem Maggie-t a leletről, ő pedig közölte, hogy percek kérdése és megfejti az idegen lények nyelvét a múzeumban. A sárga kulccsal kinyitottam a piramist, majd egy zöld kristállyal felélesztettem az idegen lényt. Nagyon reméltem, hogy barátságos lesz. Az volt. Illetve nem támadt rám. Beszélgettem vele, de sajnos ő nem tudott angolul, én nem tudtam UFO-ul. A beszélgetés befejezése után visszatért nyughelyére, a piramisba. Felhívtam Maggie-t, hogy elújságoljam neki, mi történt. Ő azzal fogadott, hogy megfejtette a nyelvet. Épp át akarta adni az új ismereteit, amikor hátulról egy pókszerű lény támadt rá és a rádió elnémult.

Maggie-re térképszikla első termében balra nyíló barlangban találtam rá, beleragadva egy pókhálóba. Egy hatalmas lény őrizte. Mellette egy rács volt, amit valami blokkolt a másik oldalról. Volt itt egy ajtó is, éreztem, hogy amögött rejlik a megoldás, de nem tudtam átmenni rajta, mert a pók mindig utamat állta. Segítség után kellett néznem. Elmentem hát Brinkhez. Valahogy el kellett csalogatnom a munkájától. Gondoltam megtréfálom: az átjáró tele volt denevérekkel, rájuk világítottam a lámpámmal, erre azok összevissza repkedni kezdtek, és Brink ijedtében lerohant a hegyről. Szerencsére az életkristályait ottfelejtette. Eltettem őket. Mikor Brink visszatért, észrevette, hogy eltűnt a kincse. Megmondtam neki, hogy ameddig nem segít, addig nem kapja vissza. Rögtön készségesebb lett.

Visszamentünk Maggie-hez. Bent Brinket megkérdeztem mi a véleménye a pókról, hogyan tudnánk elcsalogatni az ajtótól. Brink átugrott a bal oldali sziklára és magához csalogatta, addig én kirohantam az ajtón. Felmentem a vízeséshez, ahol megtaláltam a rács másik felét. Az ott talált sziklával a vizet bevezettem a rácson, majd visszatértem, és szóltam Brinknek, hogy álljon a rács fölé és csalogassa oda a pókot. Amikor odaért, Maggie kinyitotta a rács fedelét, a kiáramló víz pedig kisodorta a szörnyet a barlangból. Maggie megmenekült. Brink rögtön követelte a kristályait vissza. Próbáltam rávenni, hogy maradjunk együtt, de nekem esett, leütött és elvette a kristályokat, majd elrohant. Amióta feléledt, különösen nagy erővel rendelkezett. Maggie-vel elmentünk újabb kristályokért, majd felélesztettük az idegen lényt a kriptában. Mivel a lény nyelve igen logikus, egyszerű és könnyen tanulható volt, Maggie már tudott vele beszélni. Sok mindent megtudtunk. Idézem:

- Miért rejtőztél ennyire el?

- Hogy, csak a nagyon okos, kitartó lények bukkanjanak a nyomomra.

- Haza szeretnénk jutni!

- Ez minden élőlény hasztalan kívánsága. Mindenki vándorol és nem lel igazi otthonra.

- Haza szeretnénk jutni a bolygónkra, ahonnan jöttünk! Te küldted a szondát ami idehozott minket.

- Igen, ez volt az egyik a nagy tévedéseim közül. Küldtünk egy csomó kristályhajót, hogy felfedezzük az Univerzum kincseit, de akik válaszoltak hívásunkra, azoknak már nem tudtunk előre szólni, hogy a dolgok megváltoztak. Ezért maradtam itt, hogy a legjobbakat figyelmeztessem.

- Haza szeretnénk jutni a Földre, hogy megmentsük az embereket!

- Két módon menthetitek meg őket: visszatértek és elmondotok mindent, vagy nem tértek vissza soha. Nem tudom melyik a hatásosabb.

- Hogy tudnánk egy ilyen kristályhajóra szert tenni?

- Az embereim, ha visszatérnének a Spacetime Sixből, akkor helyreállítanák az űrkikötőt és építenének egy új kristályhajót, de ők sohasem találják már meg a hazafelévezetô utat.

- Miért van itt ilyen sok víz?

- Mert szeretjük a vizet. Viszont az embereim most már az örök sivatagban élnek. Szomjaznak. Vágynak a vízre, a hullámok hangjára...

- Az embereid tudnak az itt élő lényekről, vagy ezek később jöttek ide?

- Évmilliók óta fejlődnek az itt élő lények a saját evolúciójuk szerint. Egyesek jók, mások gonoszak lettek. Kifejlődtek okosak és ostobák is.

- Mint a pók, aki engem elkapott?

- Az nem fejlődött. Azt készítették.

- Van belőle több is?

- Van.

- Ki vagy te valójában?

- A balszerencse hozója, én vagyok aki megteszi a lehetetlent, aki létrehozza a létrehozhatatlant, aki elpusztítja az elpusztíthatatlant, a veszélyes, aki megvédelmez. Megpróbáltam erőt és boldogságot adni az embereknek. Adtam nekik erőt, hogy elhagyják e világot, a testüket, és gondolkodó lélekként éljenek örökös boldogságban a Spacetime Sixben, de nem adtam elég erőt ahhoz, hogy visszatérjenek elhagyott testükbe. Elvesztek, nem térnek többé vissza. Ez volt a legnagyobb tévedésem.

- Neved van?

- Volt nevem, amikor még éltem, de most időről-időre meghalok és nincs szükségem nevekre. A testem oly régi, hogy már a kristály is csak alig tudja feléleszteni. Pár percig ragyogok, aztán újra végem. Nemsokára örökre elhunyok. Az lesz a bánatom vége is. Nem akarom, hogy a nevem és emlékem túléljen engem, amiért oly nagy bajt okoztam.

- Mi ez a tábla, amit a múzeumban találtunk. El tudom olvasni, de nem világos az értelme. Valami titkot rejt.

- Nem én írtam. Én nem írtam volna ilyet. Ez vezetett arra az útra, ami elátkozta az embereket.

- Mesélj a fényhídról! Olyan csodálatos találmány!

- Mi is meglepődtünk, amikor készítettük, hogy milyen kényelmes módja ez a közlekedésnek. Ha tudjuk, nem építjük a víz alatti járművet.

- Ha nem tudtátok előre, hogy ilyen praktikus lesz, akkor mi vitt rá, hogy mégis elkészítsétek?

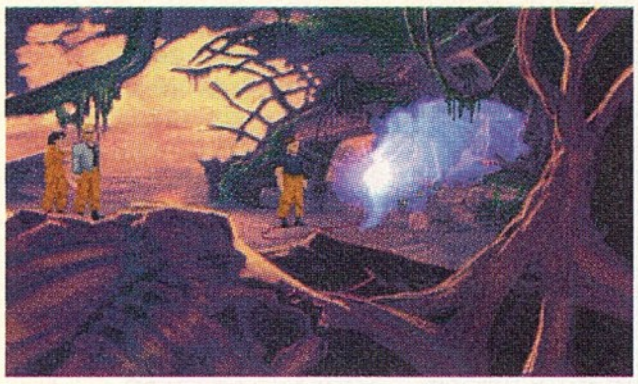
- Az, hogy amikor mindegyik híd aktív, akkor a SZEM látni kezd.

- Amikor szemet mondasz, akkor a mi szemünkre gondolsz?

- Akkor minden szem úgy látja az idő három dimenzióját, mint a térét. Gyönyörű dolgokat láthatunk meg. De a képzeletünk nem elég erős a felfogásukhoz. Aki meglátja a Spacetime Sixet vele, az vajon visszatérhet-e a Spacetime Fourra, ahol most vagyunk...

- Te találtad fel az életkristályt? A halottak felélesztése csodás dolog.

- A halottak felébresztése nem igazi életet ad. Az csak irányítás. Visszaállítja a testet, de nem állítja vissza azt, amitől az élet igazán élet lesz.



Szellemek márpedig nincsenek!



Kristálytisztán bontakozik ki előttünk a lényeg



Brink már megint gravitációsdit játszik

- Akkor miért csináltad?
- Mert vágytam az öröklétre, de alábecsültem a veszélyességét. A kristály volt a második rossz, amit készítettem.
- Mik azok a fémlemezek?
- Ők a hatalom és az erő. Minden darabja értelemmel bír, és ha együtt vannak, akkor új értelmet kapnak.
- Ha behelyezzük őket az irányító panelbe, mi fog történni?
- Akkor megnyitjátok az ajtót a határtalan boldogság és az örökös zűrzavar, a Spacetime Six felé.
- Mik azok a szellemek, amiket láttunk? Élnek?
- Az embereim elmentek a Spacetime Six birodalmába, ahol az idő három dimenziója egyesül a tér három dimenziójával. Ez leírhatatlanul gyönyörű, de ott nem hozhatnak létre semmit - csak léteznek.
- A szellemek tehát az emberek?
- A kapcsolatuk ezzel a világgal elég csekély. Meg tudják zavarni az energiát a légkörben. Láthatóvá tudnak válni néhány pillanatra, de nem tudnak létrehozni itt semmit. Örökké léteznek, de ez nem élet.
- Van rá mód, hogy visszatérjenek?
- Nagy akaraterőre van szükség. Mindannyian megpróbálták és mindannyian elbuktak. Most már túl régóta vannak távol, és nem emlékeznek rá, hogyan kell élni a Spacetime Fouron.
- Akkor miért vezettek a szellemek hozzád?
- Néhányan azt remélik, ha segítek nektek megnyitni az átjárót, akkor lesz elég erőtök ahhoz, hogy visszavezessétek őket az anyagi létbe. De én biztos vagyok benne, hogy ti is elvesztek a Spacetime Six-ben.
- Köszönjük, hogy segítettél.
- Csak akkor segítettem, ha feladjátok bolond terveteket.
- Mi nem adjuk fel.
- Akkor engem már csak az vigasztal, hogy a megváltó halál egyre közeledik. Sok szerencsét!...

Tanulságos beszélgetés volt...

A térkép szikla metrókijárata mellet találtunk egy átjárót, ami a tengerpartra vezetett. Itt a sziklában egy villogó zöld fénycsoportra lettünk figyelmesek. Maggie már látta valahol őket. Nekem is rémlett valami, mert a nálam lévő kőtáblán voltak hasonló dolgok. Odaadtam hát Maggie-nek, hogy vizsgálja meg. Most már sokkal érthetőbb volt. Állított a fényeken néhányat, aminek hatására egy kis sziget emelkedett ki a tenegerből, rajta egy lejárattal. Lent megtaláltuk a negyedik fémlemezt. Maggie-vel úgy döntöttünk visszamegyünk Brinkért, bár veszélyes lett mostanában és az amúgy is rossz modora sokat romlott, de nem hagyhattuk ott.

Visszafelé Brink hívott minket, hogy bajban van, azonnal menjünk a planetárium sziklára, a repedéshez. Odarohantunk. Brink keze beszorult a repedésbe, és mivel nem bírtuk kihúzni, sajnos le kellett vágni. Az éles cápacsont pont jó volt erre a feladatra. Amikor kiszabadítottuk, Brink az életkristállyal csillapította fájdalmát. Azt mondta, eljön velünk megnézni, hogy nyitjuk ki az utolsó ajtót, de azután hagyjuk békében elmenni.

Lementünk hát a körcsarnokba, és kinyitottuk az ajtót a negyedik fémlemezzel. Ekkor Brink lelépett. Bent egy újabb metróállomás várt ránk, ami az ötödik, még ismeretlen sziklához vezetett. Fent a sziklán egy ismerős helyiségbe jutottunk. Az egyik animációin láttam a múzeumban. Ez lenne tehát a gép, ami a sok bajt okozta? Az alsó irányító panelbe be tudtam helyezni két életkristályt, de még valami hiányzott. Úgy döntöttünk Maggie-vel, hogy megkérdezzük az öreg UFO-t, mi a teendő. Útközben magunkhoz vettünk annyi életkristályt, amennyit csak bírtunk. Megnéztük Brinket is, aki ezalatt majdnem elkészült kristálygyártó berendezésével. Lent felélesztettük az öreget és kikérdeztük. Megtudtuk tőle, hogy ha az összes fény ragyog, akkor megnyílik a kapu oda, ahol az időt a maga végtelenségében láthatjuk, de befolyásolni nem tudjuk. Megkérdeztük, hogy a szem az a fényhidat találkozása-e, azt mondta, az. Megígérte, hogy ha visszahozzuk az embereit, segít hazajutnunk, de szerinte nem fog sikerülni. Adott egy kulcsot is, ami esetleg nyomára vezet a hiányzó részletnek. Visszamentünk hát a térképterembe. A térkép megmutatta, hogy ezen a sziklán a vízesések melletti tengerparton van a hiányzó részlet. Odamentünk és elhoztuk. Visszatérve a géphez, Brink várt minket, a tudományra hivatkozva elszedte az összes kristályunkat, és elment. Amikor behelyeztük a hiányzó részletet a gépbe, nem történt semmi. Kellett neki az életkristály is. Szerencsére Maggie-nél is maradt egy, de azzal csak pár másodpercig működött.

Többre volt szükségünk. Visszamentünk a tárolóhoz, de az is üres volt. Csak Brinktől szerezhetünk, bár a gépe nem működött még. Hiányzott belőle az alkatrész, amihez az öreg juttatott hozzá minket. Megegyeztünk vele, hogy ha odaadjuk neki, akkor a kristályok fele a miénk. Visszamentünk a géphez, elhoztuk belőle a zöld alkatrészt és behelyeztük Brink gépébe. A gép működött, de csak két kristályt gyártott le. Ígéret ide vagy oda, szükségünk volt mindkettőre és az alkatrészre is, ezért elvettük őket. Erre Brink nekünk rontott, de egy rossz mozdulatnál megbotlott, és a mélybe zuhant. Gyártottunk még néhány kristályt az alkatrész ki-be helyezésével, majd visszatértünk a gépünkhöz. Behelyeztem a kristályokat és az alkatrészt, majd szóltam Maggie-nek, hogy ő következik. Maggie megkérdezte, hogy a gép nem úgy működik, ahogy szeretnénk és ő meghalna, ne élesszem fel, mert nem akar olyanná válni, mint amilyen Brink lett. Megígértem neki, és megkértem, hogy velem se tegye meg, ha véletlen folytán ő élne túl engem. Ezután Maggie beindította a gépet.

Eleinte minden simán ment, de az utolsó panel beszorult. Maggie kinyitotta, de a kiáramló anyag lesodorta a lábáról, és ő is lezuhant a mélységbe. Meghalt és én most már végleg egyedül maradtam. Elindultam hát a Szemhez, hogy szembenézzek a sorsommal.

A Szemet, ami most már nyitva volt, egy szörny őrizte. Kikapcsoltam egy kicsit a fényhidat, remélve, hogy repülni nem tud. Nem tudott, ő is a szokásos módon lezuhant a mélybe. Szabaddá vált az út az ismeretlenbe. Bent egy hatalmas gömb várt, melyet megérintve befogadott a Spacetime Six.

Bent csodálatos látvány fogadott. Nem mentem tovább, nehogy ott ragadjak. Ekkor megjelentek az idegenek és megszólítottak. A következő beszélgetés zajlott le:
- Értem amit beszéltek.
- Itt minden lélek érti a másikat. A bejáratnál állsz ember. Megmutattad a visszavezető utat a valóságba. Oda ahol egy napon meghalunk, de addig élhetünk. Minden múltat és jövőt látok, de melyik az igazi?! Gyerünk ember, vigyél haza!

Amikor visszatértünk, az öreg köszöntött:
- Az embereim visszakapták a testüket, a csontjaikat, az életüket. Tartozunk neked, Low.
- A barátaim halottak. Vissza akarok térni a Földre, és elmondani hogyan haltak meg.
- Miért nem hagyod, hogy ők maguk mondják el?
- Hogyan?!
- Te tudod a hazafelé vezető utat, én viszont az összes többit ismerem időben és térben.
- Hé, ne menj vissza!
- Egy kis ajándék számodra.
- Maggie, Brink! Megint éltek.
- Elvesztünk, de ez a lény visszavezetett minket.
- Maggie, már azt hittem örökre elveszítelek.
- Tehát szerencsére nem próbáltál visszahozni a kristállyal.
- Ahogy megígértem.
- Megtartottad a szavad és mégis visszahoztál a halálból.
- Nem én, de ez most már úgysem számít.
- De te tetted. Egyszer ünnepeltünk egy felfedezőt, aki megnyitotta a kaput az örökkévalóság felé, de te voltál az, aki megnyitotta a visszafelé vezető utat.
- Csak egy ember vagyok, aki haza akar jutni.
- Az embereim már készítik a kristályhajót, amivel hazajuthattok.
- Visszatérhetünk még valaha ide?
- Te, és bárki, aki akar. Fiatal vagy, tele erővel. Sok mindenre megtaníthatunk, de te is sok mindent megoszthatsz velünk. Fajtáink között örökös barátság lesz.
- Remélem igazad lesz, mert nem minden ember olyan, mint mi.
- Tudom. Minden fiatal faj ebben a cipőben jár. De ne aggódj, ha valaki támadó szándékkal közelít, azt eltapossuk, mint egy férget.
- Milyen meggyőző.
- A hajó készen áll. Menjetek és mondjátok el az embereknek mit hajtottatok itt végre. Köszönjük neked, Boston Low.

Ez volt hát a hiteles történet. Tiszta szívből remélem, hogy egyetlen ember sem háborgatja békétlen szándékkal e csodálatos világ békéjét.

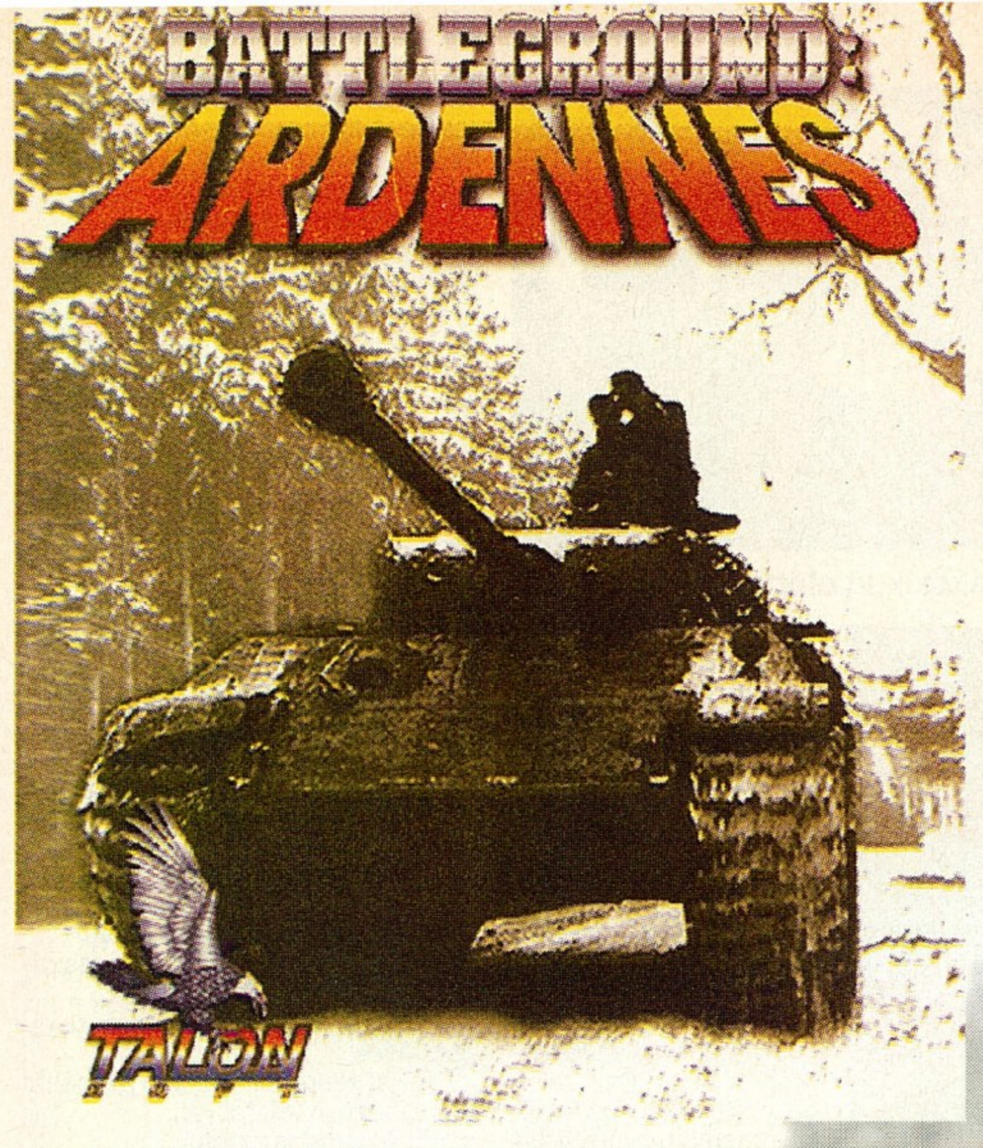
Petroff

Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: LucasArts
Tesztpéldány: Ecobit Kft.

Grafika:	★★★★★★☆☆☆
Hang:	★★★★★★☆☆☆
Design:	★★★★★★★☆☆
IQ:	★★★★★★★☆☆





A különböző 50 éves évfordulóknak köszönhetően idén (és tavaly) nem nagyon szenvedtünk hiányt a II. Világháború emlékezetesebb csatáit feldolgozó stratégiai játékokban. (Ezt részemről csak örömmel nyugtázhatom, bár szomorúan jelentem, hogy a jó öreg PANZER GANERAL-t még senkinek sem sikerült überelnie.) Gondolom, az csak természetes, hogy a világvezér amerikai piac a nemzetéhez kapcsolódó eseményeket dolgozza fel, ami a mi európai szemünkkel mérve azért érdekes, mert tulajdonképpen az USA szereplése a II. Világháború európai hadszínterén csak sétagaloppnak tűnik az oroszok véráldozataihoz képest: a még számukra is meglepően kis veszteségekkel járó partraszállás után a legnagyobb problémájuk abban állt, hogy olyan gyorsan nyomuljanak előre, mint ahogyan a Wehrmacht szalad előlük. Alig három hónappal a D-nap után elérték Németország határait, és bár ugyan az elfuserált Market-Garden légideszant-hadművelettel nem sikerült '44 végére befejezniük a háborút, a németek összeomlóban lévő nyugati frontja már szemlátomást nem ígért különösebben nagy megpróbáltatásokat. Vagy legalábbis úgy tűnt...

A német hadvezetés ugyanis '44 decemberére mindent egy lapra tett fel: a nyugati front szétverésével megpróbáltak olyan helyzetet teremteni, hogy az angolszász haderők nagy részét megsemmisítve különbékét köthessenek velük.

Ebbe a va banque-támadásba Németország bevetette az összes rendelkezésre álló tartalékát. A stratégiai elképzelés tulajdonképpen ugyanaz volt, mint amivel '40-ben is győzedelmeskedtek: az Ardennek gyengén védett dombjain áttörő és most Antwerpen kikötőjét elfoglaló páncélos ékek kettészakítják a szövetséges frontot, és a bal szárnyat bekerítve megadásra kényszerítik őket. A harctéri helyzetet figyelembe véve, ez a rögtönzés igen sikeresnek ígérkezett volna, már csak azért is, mert a támadás időpontjában a terepet sűrű köd borította, és a légteret tökéletesen uraló angolszász légierő bevetésre képtelen volt. December 16-án 28 elit német hadosztály rontott 6 leharcolt amerikaira, és kezdetét vette a halál 50 órája (vagy inkább napja)...

A támadás első hetében a németek egyrészt az erőfölénynek, másrészt a mindent elborító ködnek köszönhetően hadászati áttörést értek el az ardenneki front teljes szélességében, mindössze egyetlen makacsul védekező erődített várost, Bastogne-t hagyva maguk mögött. Ennek a legendává vált parancsnoka, McAuliffe ezredes ugyanis a megadásra felszólító német parlamentereknek a következő frappáns választ adta: 'Nuts!' (szabad fordításban: 'Lósz**t'!) Végeredményben neki lett igaza, mert egy hét elteltével Patton tábornok 3. páncéloshadserege észak felé törve szétverte a német támadást, ő pedig ezzel a kis négybetűssel bevonult a történelembe. Mint már annyiszor a történelem folyamán, az események most is megmutatták, hogy — A.J.P. Taylor szavaival élve — a háború istene nem az ügyes rögtönzéseket szereti, hanem a jó nagy hadseregeket.

Az ardenneki epizód (jenkiknél Battle of Bulge néven ismert) természetesen nem hiányozhat egyetlen jenki stratégiai játékokból sem, mert úgy látszik némileg mazochista módon, nem csak a szépre emlékeznek, hanem arra is, amikor derekasan kiporolták a fenekűket. A legalaposabb áttekintést erről viszont mindenképpen a Talonsoft új játéka, a BATTLEGROUND: ARDENNES adja, amelyik a teljes hadművelettől kezdve egészen a zászlóalj-szintű csatározásokig megismertet bennünket az eseményekkel. A játék egyébként — a stratégiai (vagy inkább: wargame) játékoknál tulajdonképpen már megszokott módon — egy sorozat nyitó darabja, amelynek az engine-jét további hasonló jellegű produkcióknál is felhasználják majd.

A kivitelezés tartogat némi meglepetést a sablonokhoz szokottaknak, amiből rögtön az első az, hogy a móka Win alatt fut. Hogy ez kinek és mennyire lesz kellemes meglepetés, azt nem tudom, viszont jelzem, hogy ez már sebesség tekintetében sem volt kimondottan jó ötlet a szerzőktől, ahhoz képest, hogy a Win előnyeit nem igazán igyekeztek kihasználni (az üzembiztonság már pedig csak bonus ennek a horrortortának a tetején). Egy(-két) elég kellemes pozitívum azért installálás után csak kiderül a Win-re alapozott koncepcióról egy nagyon korrekt *On-Line Help* és *Unit Handbook* képében: az előbbi gyakorlatilag teljesen helyettesíti a kezelést tanító gépkönyvet (és online elérhető) az utóbbi pedig egy igen egyszerű módszerrel mindent elmond a játékban szereplő egységekről. Tanulmányozásuk melegen ajánlott, már csak azért is, mert tartalmuk ismertetését most spontán megspórolјuk. További kellemesség, hogy a térképek önállóan is hozzáférhetőek, valamint akad egy kezelési útmutatóval megtámogatott *Scenario Editor* is, amellyel új hadműveleteket tervezhetünk (bár sajnos csak az adott terep keretein belül).

Az indítás utáni főmenüben kezdhetünk új játékot (erről majd később). A *Resume* szolgál a kimentett játékok újratöltésére, bár személy szerint szívesen kizavarnám az I/O-rutin szerzőjét egy szolid kartácstűzbe. Egy gépen sajnos nem lehet két humanoida közötti páros játékot játszani, de modemen keresztül igen (adó/fogadó), továbbá innen hívható a scenario-szerkesztő és a hiscore-lista a legjobb eredményekkel és kitüntetésekkel is.

Új játék indítása után 27 hadművelet közül választhatunk. Az első egy tréning-játék, a többi pedig különféle összecsapások zászlóalj-szinttől egészen a teljes frontig. Szerintem mondjuk szerencsésebb lett volna a nagyobb hadműveleteket a listában különválasztani a kisebbektől, de a ránk váró feladatokról így is lehet valami elképzelésünk a körök száma, illetve a bonyolultság (*Complexity*) alapján. A kép alatti szöveg taglalja az aktuális harci helyzetet, de a terepet sem árt megjegyezni, mert a csodálatos I/O-rutinnak köszönhetően a megfelelő helyre/ről kell mentenünk/töltenünk.

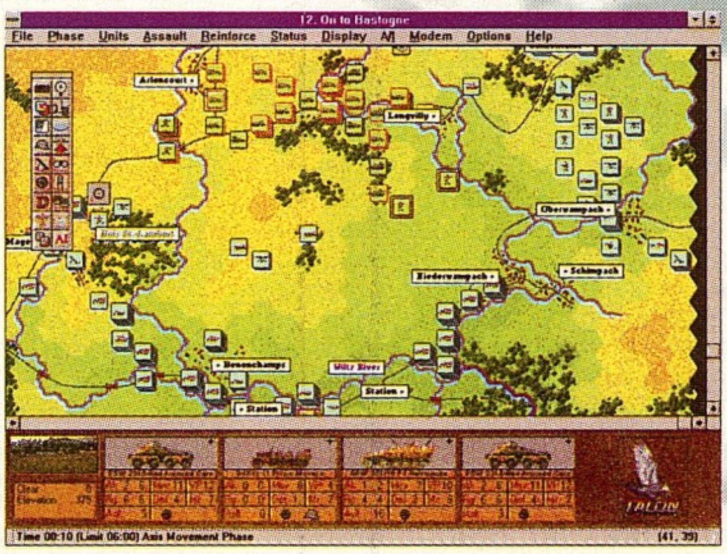
Következő lépés a két fél vezérlésének kiválasztása. *Manual* esetén mindent a játékos irányít (nyilván ha mindkét felet ilyenre választjuk, akkor párosban is lehet játszani, de azért mégiscsak jobb két gépen); *Semiautomatic*nél félautomata az irányítás, vagyis a nem meghatározott döntéseket a gép kezeli le; *Automatic*nél pedig teljes mértékben a gép irányítja az adott felet. Utóbbinál van egy FOW (*Fog of War*) opció is, ami azt jelenti, hogy az ellenfélnek csak azokat az egységeit látjuk, amelyekkel közvetlen érintkezésben vagyunk, vagy a felfedezésüket nem akadályozzák különböző természeti tényezők (köd, távolság, terep, stb.).

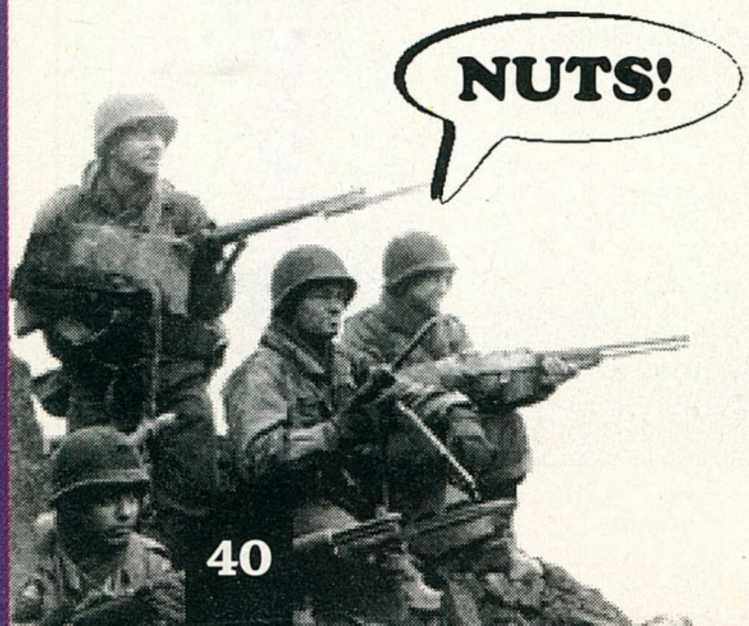
Felül látjuk a hadművelet nevét, alatta a főmenüt, amelynek fontosabb opciói egy ikonsoron keresztül is elérhetők, az alsó sorban pedig az időt, az aktuális fázist (vagy hibaüzenetet) és a kiválasztott pozíció koordinátáit (utóbbira azért van szükség, mert a különböző helyszíneket (elsősorban az utánpótlás érkezési helyét) a program így hajlamos megadni).

Az alsó részen találjuk a választott pozícióra vonatkozó infót. Az első a terepről mutat egy fotót (a negatív szám mutatja, ha a terep fedezékül szolgál az ott tartózkodó egység(ek)nek), továbbá megadja a magassági adatokat, akinek a térkép jelölései nem lennének nyilvánvalóak (lejtőn haladva kevesebb mozgási pontot igényel egy lépés, emelkedőn természetesen többet). Ha a pozícióban van(nak) egység(ek), akkor az infojukat láthatjuk (ld. külön), egyébként pedig az időjárásjelentést, ami a légierő bevetésére van hatással. Ebbe beletartozik a ködjelentés és a talaj állapota is, ami a csapatok mozgását szabályozza, és nem utolsósorban a látótávolság (*Visibility*), ami a közvetlen célzással tüzelő egységek maximális lőtávolságát határozza meg. Alul találjuk az időt és a fázist (vagy a hibaüzenetet), valamint az aktuális pozíció koordinátáit.

A szabályok nem fognak senkinek különösebb meglepetést okozni. Egy pozícióban összesen négy, ugyanahhoz a félhez tartozó egység lehet, de 'egységnek' számítanak a kilőtt páncélosok (Wrecks) is, vagyis a roncsok akadályozzák a mozgást. Ellenséges csapattal szomszédos pozícióban nem lehet mozogni, maximum távolodni tőle. A bal clickkel választunk egységet (dupla clickre a pozícióban levő összeset kiválasztja), jobbal pedig célt. Nem árt arra odafi-

Bastogne előtt nagy katlancsata ígérkezik

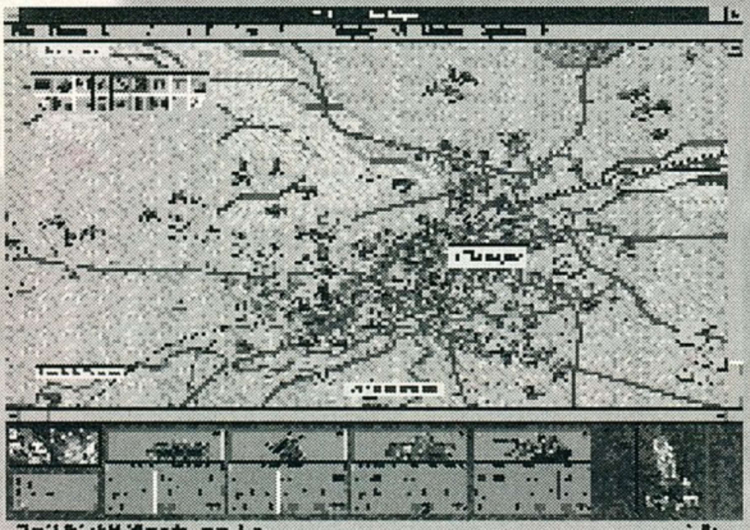




gyelni, hogy ha több aktuális egység van, és a megadott parancs valamelyiknél nem végrehajtható, akkor a többi sem fogja megcsinálni.

A játék célja a megadott időlimiten belül minél több Victory Pointsot (a továbbiakban VP) szerezni. Ez kétféleképpen lehetséges: a stratégiai pontok elfoglalásával, illetve az ellenséges egységek likvidálásával. A két

sal (ld. később) tüzelő tüzérségünknek a tüzérségi előkészítés fázisában. Ugyan ezeknek a szokásos módszerrel, egyenként kijelölgetve is adhatunk parancsot, mégis célszerűbb ezt a pontot (illetve az ikonját) használni, mert egyes scenarioknál előfordul, hogy a látható terepen **kívül** is van neheztüzérség, amely csak innen érhető el



Hosszas menetelés végén végül csak megérkeztünk a 'Nuts'-os városba





AK: Az elsődleges/másodlagos fegyver hatékonysága páncélos/gyalogos ellen
Mov: Még meglevő mozgási pont
VP: Az elpusztításért járó VP
Rg: Az elsődleges/másodlagos fegyver hatótávolsága
Def: Védekezési pontok
Mr: Morál:
Aslt: Rohamozási pontok
Tüzelés/mozgás/Disrupted/utazás/láthatóság (ha üres, nem használható)

játékos pontjainak különbsége adja meg a végén, hogy ki és mekkora győzelmet aratott.

Kocogjunk végig egy pár szó erejéig a menükön (a fontosabbak külön ablakban mindig kéznél vannak):

File: Szokásos I/O-opciók, némi bonus marhasággal megfejelve, ami abban nyilvánul meg, hogy állásként csak az egységek pozíciója kerül mentésre, tehát ha más térképpel indítunk, akkor arra is gátlástalanul be lehet töltetni a géppel. Jópofa...

Phase: Itt van az a két felhasználóbarát opció, amit egy épkézláb stratégiai programnak magától is illene tudni. Az elsővel jelezzük a programnak, hogy az adott fázisban nem akarunk több parancsot kiadni. A második még nagyobb okosság: mivel a program nem veszi észre, hogy az ellenséges csapatok sajnálatos elmúltával a játék tulajdonképpen véget ért, ezzel kell jeleznünk neki, hogy célszerű lenne, ha beadná az értékelést.

Units: Itt vannak az egységek speciális parancsai. Az első kettőnek csak a 2D térképeknél van értelme, ezekkel lehet variálni az azonos pozícióban levő egységek sorrendjét. A *Load/Unload* egy speciális opció: a gyalogos egységeket illetve tüzéreket a mozgási fázisban fel lehet pakolni különböző szállítójárművekre (teherautó, féllánctalpas szállító, páncélkocsi, illetve a németeknél van még lovasszekér is), és így egyrészt gyorsabban mozgathatjuk őket, másrészt pedig nemcsak a mozgási- hanem a gépesített fázisban is léphetünk velük. Neheztüzérség szállításához speciális jármű szükséges, részleteket ld. a Unit Handbookban. Azt persze nem árt figyelembe venni, hogy kiszállni szintén csak a mozgási fázisban lehet, már amennyiben van még hely a pozícióban. Az *Air Attack* választásával kérhetjük mozgási fázisban a bombázók bevetését a kiválasztott pozícióra (az amerikaiaknál), amennyiben az időjárás tiszta. A bevetést a támadó tüzérségi fázis előtt fogják végrehajtani. Az *Artillery Dialog*gal adunk parancsot az indirekt célzás (ha az ablakban egy egység ábrája mellett nem látható a megnevezése, akkor az éppen szállítás alatt van vagy nincs lehetséges célpontja — ergo nem is tüzelhet). Végül van itt még egy kellemes kis *Undo* is, ami sajnos nem működik, ha FOW-ban játszunk a gép ellen.

Assault: A roham fázis parancsai. Az elsővel hozzárendelünk egy egységet a rohamhoz, a másodikkal végrehajtatjuk, a harmadikkal pedig megnézhetjük az esélyeket.

Reinforce: Erősítés. A legtöbb scenarioban mindkét fél kap némi utánpótlást, amelyek a mozgási fázis elején jelennek meg. Ha sajátról van szó, akkor nekünk kell bepakolgatni őket, amit mondjuk igazán elvégezhetne a program is, hiszen amíg nem hívtuk be az új csapatokat, addig nem is léphetünk a következő fázisba... A *Scheduled*-listában látjuk, hogy melyik fél, mikor, milyen csapatot, melyik pozícióba hozhat be. Kínos meglepetések elkerülése végett, az ellenfél koordinátáit nem árt megjegyezni (rendszerint valami út szokott lenni), de ha valaki esetleg balga módon azt gondolná, hogy ezt a pozíciót elfoglalva, szépen kitolhat a géppel, az úgy jár, mint én: az ellenséges egységek szépen megjelennek az adott időben, míg az eddig ott álldogáló sajátok szőrén-szálán eltűnnek és +VP-ként lesznek bekönyvelve a konkurrenciához...

Status: A meccs állására vonatkozó infok. A *Strength* a két fél meglévő és elvesztett egységei a VP-k függvényében; az *Objectives* a stratégiai pontok értéke és jelenlegi tulajdonosa; a *Victory* pedig az összegzés az előző két pont fényében, azaz ki áll győzelemre és milyen arányban.

Display: A megjelenítésre vonatkozó parancsok. Az első csoport első két tagjával ki lehet kapcsolni az egységek jelét illetve az alapját (nem tudom, mi célból, de ki lehet); a harmadik ponttal a 2D térképen felülre kerül a pozícióban levő különleges dolgok (lövészárok, roncs, aknamező vagy erődítés) jelölése; az *Objectives* megmutatja a stratégiai pontok VP-értékét és tulajdonosát (vagyis ki foglalta el utoljára a pozíciót); a *Locations* megadja a települések koordinátáit (teljesen felesleges, ha valakit olyan nagyon érdekel, a Shifttel bármikor kiírathatja a képernyőre); a következő pont bekapcsolja a szokásos hatszögű hálót; a Find Org megkeres egy HQ-t; a Jump Window használatával pedig a kicsinyített térképen gyorsan átugorhatunk a harcmező egy másik részére. A második csoportnál kérhetjük, hogy bizonyos szempontok (az ellenfél által látott / már tüzelt vagy rohamozott / mozgatott / Disrupted / indirekt tüzérség / HQ alá rendelt egységek) alapján a program piros színnel jelöljön egyes egységeket. Nyilván azt célszerű használni, amelyik az aktuális fázisra jellemző. A maradék négy ponttal a 2D-3D megjelenítéseket kapcsoljuk, valamint az ikonokat forgathatjuk.

A/I: Na, ez egy jópofa dolog, bár azért túlzás volt 'mesterséges intelligencia' névre keresztelni. Ha valamelyik fázisban az AI-ra bízzuk a további teendőket (vagy akár az összeset), akkor a program saját belátása szerint ad ki parancsokat a még hátralévő egységeknek. Ez hol kényelmes, hol idegesítő — mikor hogy. A mozgatási (és a szállítási) fázisban például semmiképp ne használjuk, mert első lépésként gátlástalanul lepakolja a szállítójárműveken lévő csapatokat, utána pedig egészen érdekes irányokba mozgat mindent. A defenzív tüzelési fázist mondjuk nyugodtan rá lehet bízni, meg esetleg az offenzívet is (bár néha a tüzeléssel csak azt érjük el, hogy a préda meghátrál, és a roham fázisban nem tudjuk megsemmisíteni), de a rohamot semmi esetre se, mert az A/I mindent nagy rössel megrohamoz, akkor is, ha semmi esélye.

A többi menüpont nem különösebben érdekes: modem- illetve működési paramétereket állíthatunk velük, illetve — ha valaki esetleg nem értené az itt leírtakat — részletes helpet kérhet.

A mozgásokat és a támadásokat — szerintem nem túl szerencsésen — hat különböző fázisba osztották, amelyek még szerencsésen össze is vannak gabalyítva az ellenfél fázisaival. Igaz ugyan, hogy azért valamennyi logika előbb-utóbb feldereng a dologban, de mivel ez a módszer egy kissé szétveri a játék folytonosságát, előbb-utóbb minden önjelölt tábornoknak az idegeire fog menni. Célszerűbb lett volna a PANZER GENERAL-féle módszernél maradni. Na mindegy, idővel hozzá lehet szokni ehhez is.

Prep Fire: Tüzérségi előkészítés. Mivel egy körben ez az első lépés, az összes egységünk tüzelhet, bár itt célszerű csak a közvetett irányzású tüzérséget használnunk, mert a harckocsik kivételével a többiekkel nem fogunk tudni lépni. A közvetett irányzású (indirekt) tüzérség alatt értendőek az aknavetők (Mortars) és a neheztüzérség (105 és 155 mm Howitzer, 75mm Field Gun, stb. — a Highlight Indirect Fire Units ikonnal meg lehet nézni őket). Ezek a látási viszonyoktól függetlenül mindig lőhetnek a hatótávolságukon belül levő célpontra, amennyiben bármelyik saját egységünk 'látja' a célpontot. Az indirekt tüzérség pár fajtájával ködgránátot is lőhetünk a célra (a kiválasztásnál nyomni kell a Ctrl-t, aminek — a STEEL PANTHERS-szel ellentétben — itt nincs sok értelme.

Movement: Mozgás. Egyértelmű. Minden egység a mozgási pontjainak függvényében mozoghat, már amennyiben az előző fázisban nem tüzelt. gondolom az is nyilvánvaló, hogy úton némileg gyorsabban haladhatunk, mintha toronyiránt nekivágnánk az erdőnek. Keskenyebb folyókon jobbára át lehet evickélni a legtöbb egységgel (szélesebbeknél esetleg nézzünk egy híd után),

de csak akkor, ha az első lépés már az átkelés. Lehet egyszerre négy egységet is mozgatni, de ez több mozgási pontot fogyaszt, célszerű kettesével közlekedtetni a csapatokat. Kényelmi funkció az Alt billentyű, amivel távolabbi pontot kijelölve célnak az egységnek nem kell a köztes pozíciókat is megadni. A mozgási fázisban lehet ki/bepakolni a szállítójárművön mozgatott egységeinket is, továbbá kedvező időjárás esetén itt kérhetünk légitámadást is.

Offensive Fire: Támadó tüzelés. Minden olyan gyalogos és harckocsizó egységünkkel lőhetünk, amely nem vett részt a *Prep Fire*-ban. A tüzelés lehetőségét befolyásolja az időjárás (vagyis a látótávolság), a terep, valamint a kiválasztott csapat fegyvereinek hatótávolsága. A szállítójárműveken és a tüzérségen kívül minden egység kétféle fegyverrel rendelkezik (harckocsinál ágyú/géppuska, páncélgránátosnál pedig páncélököl/géppisztoly, és így tovább), amelyek rendszerint különböző hatótávolságúak, továbbá pont- és területtüzet is lőhetnek (ha a célpozícióban több egység is van, akkor az előbbi esetben ki kell választanunk, hogy melyikre akarunk lőni). Az eredmény többféle lehet: például nem történik semmi (hát az szomorú); az ellenfél frászt kap (Disrupted, ez már kellemesebb, mert az ilyen egység gyengébben szerepel a harcban, továbbá nem léthet a szállítási fázisban; a Disrupted egységeket egyébként az A/I körönként megpróbálja 'felfrissíteni', de ez csak olyan egységnél sikeres, amelyik nem kapott különösebben nagy támadást); az ellenfél elhátrál egy pozíciót



A fáradozások jutalma egy helyre kis plecsni

(Retreated, ez már siker, bár olyankor idegesítő, ha mondjuk 4 Tigrisünk áll egy jenki gyalogossal szemben, hiszen ezt a következő fázisban nyilván megehettük volna); Eliminated (nagyon helyes!).

Assault: Roham. Ennek a megoldása kicsit nehézkesre sikerült, amennyiben célon történő jobb click után kell sorban kijelölgetni a támadókat, ami azért kissé unalmas, ha azok nem egy pozícióban vannak. Rohamozni csak szomszédos pozíciót lehet, és csak annyi (nem Disrupted) egységgel, ami normál esetben odaléphetne (ha például van két roncs is ott, akkor nyilván csak kettővel). Minden újonnan kijelölt támadó után a program megadja az esélyek arányát is. Gondolom nem mondani sem kell, hogy 1:1-nél rosszabbnál inkább ne erőltessük ezt a támadós dolgot... Az eredmény egyébként hasonló lehet a tüzelésnél leírtakhoz, bár megjegyzem, elég nagy bogyaság, hogy ha az ellenfél meghátrál (sőt, akár csak egyetlen egység tolat vissza), az új pozícióját csak a következő körben lehet támadni.

Mechanized: Szállítási fázis. Itt csak a gépesített egységek és a lovaszekerek léphetnek a mozgásnál ismertetettek szerint, pár megkötéssel: Disrupted egység nem léphet; az egység nem léphet olyan pozícióba, ahol erdő van (vajon miért nem?); ha az egység aknamezőn áll, akkor nem léphet el róla.

Defensive Fire: Védekező tüzelés. Az ellenfél mozgási fázisa után következik és minden egység lőhet benne, tekintet nélkül arra, hogy valamelyik előző fázisban tüzelt-e.

A játék végén a pontszámunk alapján kerülhetünk be a Halhatatlan Tábornokok panoptikumába: amennyivel túlteljesítettük a nagy győzelemhez szükséges VP-t, különféle plecsnik (Lovagkereszt tölgyfalombokkal és kardokkal, Ezüstcsillag, stb.)

Na, ezzel meg is volnánk, még egy pár megjegyzés és ötlet finálénak:

— 3-4 egység együttes mozgatása az úton rendszerint több mozgási pontot emészt fel, mintha egyenként lépnénk velük;

— a szimpla szállítójárművek (teherautó, lovasfogat, Prime Movers, M3 Halftracks, stb.) gyakorlatilag teljesen védtelenek úgy a tüzérségi tűzzel, mint a közvetlen támadással szemben (utóbbi esetben minden további nélkül meg is semmisülnek). Ha tehát gyalogságot vagy tüzérséget szállítunk előre, akkor lehetőség szerint ne négyesével szaladgáljunk velük az ellenfél látótávolságán belül, mert egy kedélyes aknazápor után akár nyolc egységünknek is búcsút mondhatunk...

— a frontális támadás mindig lassabb eredményt és nagyobb áldozatokat hoz, mint a bekerítés. Ez ugyanúgy vonatkozik egyes csapatokra, mint az egész frontra. Egy csapatnál elég idegesítő tud lenni, hogy 5-6 körön keresztül rendszeresen elszaladgál előlünk minden támadás után, viszont ha 2-3 oldalról körülvesszük, akkor támadásnál nem tud ellépni, vagyis szépen távozik a Valhallába (Defenders captured). A harapofogóelv a teljes front esetén is nagyon szépen beválik — már amennyiben jól alkalmazzuk. Én rendszerint azt az eljárást szoktam követni, hogy mindenekelőtt kilövöldözöm az ellenfél tüzérségét. Az aknavetők például különösen rosszul bírják az aknazáport, de ha ez nem lenne elég, akkor néhány harckocsi már eltakarítja a maradékot. Ha pedig nem fenyeget tüzérség, akkor már biztonságban előre lehet szállítani a gyalogságot.

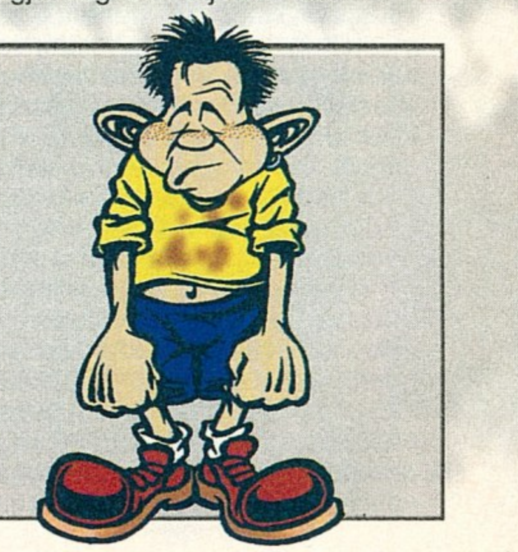
Összességében véve játék tehát nem olyan rossz, és az ALLIED GENERAL-ra várva esetleg el lehet szöszmötölni vele, de PANZER GENERAL-hoz (vagy STEEL PANTHERS-hez) szokott lelkemnek ez egy kicsit kevés. Az még hagyján, hogy Windózisos, mert egy pár helyen mondjuk kihasználták az előnyeit, bár azt nem tudom, hogy egy DX4/100-ason mi a fenét tökölt 2-3 percig a Disrupted egységek frissítésénél, amikor egyetlen egy darab ejtőernyőse volt?! (Az üzembiztonság meg a másik fele...) Nem indult rossz ötletnek a körök hat fázisra bontása sem, mert a rendszer így elég logikus és élethű lett — a gond csak az, hogy azt eredményezte, hogy a játékmenet borzasztóan lelassult tőle. A lassúsággal mégcsak megbékélne valahogy az ember, de azzal már kevésbé, hogy a csapatok nevén kívül szinte semmi nem emlékeztet arra, hogy ez egy jó öreg wargame akart lenni: ezeknek a páncélosoknak nincs szükségük lőszerre, nincs szükségük üzemanyagra, azt sem tudják, hogy hányan vannak — de a legjobbak a harcok, amelyeknél a találatot csak valami egészen furcs véletlenszám dönti el... A grafikát tekintve sem jut sok jó az ember eszébe, mert a játék úgy néz ki, mintha vagy három éve adták volna ki.

Szóval az a véleményem, hogy ez a játék csak bemelegítésképpen szolgál a sorozathoz. A következő darab (BATTLEGROUND: GETTYSBURG) reklámkampányát már karácsony előtt megkezdték, és gondolom (vagy inkább csak remélem), hogy a szerzők egy kicsit csiszoltak ezen az egész koncepción. Ha nem, akkor meg valószínűleg a kutya nem fogja megvenni a játékukat.

Minimum hardver: 486, 4MB RAM, 2xCD-ROM, Win 3.1

Kiadó: Talonsoft
Tesztpéldány: -

Grafika: ★★★☆☆☆☆☆☆☆
Hang: ★★★★☆☆☆☆☆☆
Design: ★★★★☆☆☆☆☆☆
IQ: ★★★★★★★☆☆☆





Játék 8

Mivel még van felesleges CD-nk most egy igen aktuális kérdés: Hány óra van most nálam? (Egy óra eltérés megengedett.)

A helyes megfejtések beküldői között (talán) egy FX FIGHTER CD-t sorsolunk ki. (Különdíj: műanyag óra)

Nagy várakozás előzte meg szerte a világon a legkeresettebb CD-s játék második részének megjelenését, mely jóval előbb jelent meg a vártnál (ilyen sem volt még eddig ,hogy egy játékot nem hónapokkal a beígért megjelenés után dobnak piacra, amikor már mindenki el is felejtette,hogy van még egyáltalán ilyen cég a világon). A LucasArts mindent megmozgatott, hogy még karácsony előtt kihozza. A játék külön érdekessége, hogy George Lucas először járult hozzá, hogy színészek szerepeltetésével forgassanak Star Wars "filmet", az eredeti díszletekkel és kellékekkel. Ne ijedjen meg senki, nem egy dögunalmas interactive movie-t, hanem egy teljesen filmszerű akciójátékot hoztak ki. Persze az előző játék videotömörítő algoritmusával ennek nem lett volna sok értelme, ezért kidolgoztak egy teljes képernyős, 256-színű lejátszást biztosító eljárást, amely már hűen vissza tudja adni a felvett jelenetek életszerűségét. A második rész nem csak a vizuális élményben tér el elődjétől, hanem játszhatóságában is: látszik, hogy sokkal nagyobb hangsúlyt fektettek a pályák kidolgozására (a küldetések hosszabbak és nehezebbek lettek), bár sajnos itt csak 15 pálya van. Külön említést érdemel még, hogy a játék során már egyszer végigjátszott küldetésekre tetszés szerint bármikor visszatérhetünk, nem csak kódokkal ugrálhatunk 3-4 pályánként, mint az első részben (ami azért igen idegesítő tudott lenni, ha például már teljesítettünk két küldetést és ugye ekkor a harmadik szint mi más is lehetett volna, mint az aszteroida mező...). A játék animációit és a pályákat 3D Studioval készítették, amelyek minőségéről sokat elmond, hogy Lucas csodacsapatának, az Industrial Light and Magic (Jurassic Park, Mask, Forrest Gump) illuzionistáinak is olyannyira megnyerte tetszését, hogy egy-két dolgot fel is fognak használni következő projektjeikhez.

A történet szerint a birodalmiak egy új szuperfegyvert fejlesztettek ki (amit mindezidáig még senki sem "látott") és ezzel párhuzamosan űrhajók tűnnek el a Galaxis Bermuda-háromszögében. Ennek felderítésére minket küldenek, aki megtévesztésig hasonlít egy bizonyos "Égenjáró Lukács"-ra, de ő mostanság egy másik történetben "parancsol szárnyainak".

A játékban részt vehetünk űrcsatákban, titkos kiképzésen, behatolhatunk egy birodalmi bázisra, repkedhetünk Speed Bike-kal, megtizedelhetjük a Birodalmi Rohamosztagosok létszámát, ezenkívül a játék tartalmaz még egy aszteroidamezőt is. A játékban a következő űrhajókkal repülhetünk (amelyek nagy részét már ismerhetjük a trilógiából, de egy újjal is találkozhatunk): X-szárnyú, koréliai szállítóhajó (Millenium Falcon), B-szárnyú, Y-szárnyú, birodalmi űrkomp, Tie vadász, sőt, a játék végén már repülhetünk a birodalmiak új szuperfegyverével is.

Az irányításhoz fel lehet használni egeret, billentyűzetet és joystickot is, de az utóbbitól mindenkit óvok, mert bár egy-két helyen használható, de a legtöbb pályán irányíthatatlanná válik vele űrhajónk. Inkább a billentyűzet-egér párosítást ajánlom: repüléshez a klaviatúrát, az egeret pedig a lövöldözős részekhez.

A színészek játéka egy-két helyen kicsit kiábrándító, de a legtöbb helyen segít beleélni magunkat a történetbe. Érdekesség, hogy a birodalmi rohamosztagosokat sok helyen nem emberek személyesítik meg, hanem 3D Studioval renderereltek le, mert a jelmez túl nehéz volt ahoz,hogy normálisan mozogjanak benne a szereplők (úgy látszik, a Star Wars óta egy kissé elpuhultak a hollywoodi statiszták). Ezzel szemben az összes űrhajós jelenet telitalálat, mozgásuk és kidolgozottságuk tökéletes, nem igazán lehet megkülönböztetni a filmekben látottaktól. Egyre tovább haladva a történetben az események pergőbbek, érdekesebbek lesznek, sőt még egy csajszit is sikerül felszednünk valamelyik bolygón (valami másodvonalbeli színésznő alakítja, esküszöm valahol már láttam,de az istenért sem akar az eszembe jutni, hogy hol), akivel aztán hatékonyabban lázadhatunk a Birodalom ellen.

A játékban az előre beállított nehézségi fokokon kívül lehetőségünk van saját beállításokra is. Ezzel könnyebbé vagy nehezebbé tehetjük, de aki ezekkel játszik, az elmulaszt egy-két animációt, ami zömében a különböző elhalálozásainkat hivatott volt megörökíteni. Háromféle felbontást állíthatunk be: VGA, SVGA és Interlace-lt SVGA (utóbbi fügőlegesen csak minden második sort rajzol ki). A VGA és az SVGA verzió közötti egyedüli lényeges különbség, hogy az előbbi sokkal gyorsabb még a gyengébb gépeken is, míg az SVGA opciót bekapcsolva még egy Pentium 100-on is nagyon lassan játsza le az aminációkat (kb. minden harmadik kockát látunk), és a játékrésze is nagyon "rángat", arról nem is beszélve, hogy a két mód között csak a betűk felbontásában látszódik meg a különbség.

Összességében a játék maga kellemes kikapcsolódást nyújt, legfőképpen a Star Wars rajongóknak, de filmszerűségével azoknak is kellemes meglepetést okoz, akiknek az első rész nem igazán nyerte meg a tetszését. Egy kis ízelítőt kapunk arról, hogy milyenek lesznek a következő Star Wars-epizódok, ha csak egy játékban ennyi mindent mutattak meg a fejlesztők.

Caine & erDOS

'Darth Forces Strikes Back!' (ősi vuki káromkodás)



A Birodalom ellen lázadók különös ismertetőjele a sivatagban viselt zsebtetris

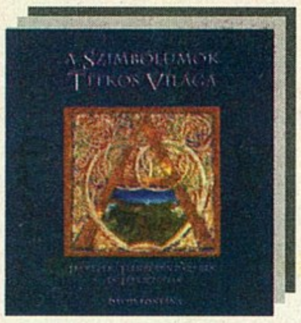


Minimum hardver: 486, 8MB RAM, 2xCD-ROM

Kiadó: Virgin
Tesztpéldány: Virgin

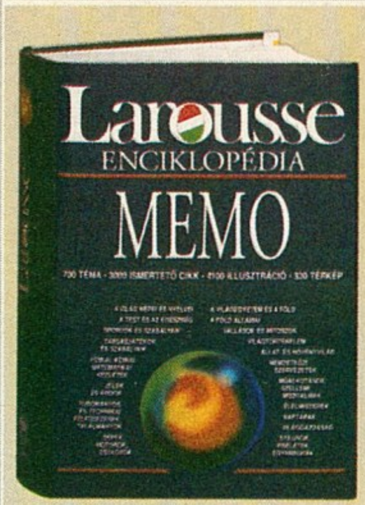
Grafika: ★★★★★★★☆☆☆
Hang: ★★★★★★★☆☆☆
Design: ★★★★★★★★☆☆
IQ: ★★★☆☆☆☆☆☆☆





David Fontana: **A szimbólumok titkos világa**
Tericum
Ár: 2570 Ft
Könyvbarát ár: 2050 Ft
Kódszám: 82-009

Igényes kiállítású album. Több mint háromszáz színes kép és számos gondolatébresztő esszé segítségével tárja fel a szimbólumok és szimbólumrendszerek mögött meghúzódó titkos világot. Az egyedülálló képes kalauz átfogó képet ad a jelképekről, elmélyíti ismereteinket a művészetről, az ezoterikus hagyományokról és az emberi lélek bonyolult működéséről. A szerző szakképzett pszichológus, képesített angol nyelv- és drámaoktató. Számos könyve jelent meg az álom lélektanáról, az időmenedzsmentről, a meditációról.



Larousse enciklopédia - MEMO
Akadémiai Kiadó
Ár: 5800 Ft
Könyvbarát ár: 4640 Ft
Kódszám: 28-214

A világhírű Larousse-kiadványok sorából is kiemelkedik az az eredeti, többezer képpel illusztrált enciklopédia, egykötetes MEMO. Húsz témakörben ad pontos, rendszerezett információkat 4100 színes illusztráció - fotók, rajzok, ábrák - kíséretében. Több mint 700 téma keretében 3000 ismertető cikkben szól személyekről, eszmékről, eseményekről, országokról a legújabb ismeretekkel, számadatokkal. Statisztikai táblázatok és grafikonok, földrajzi, történelmi és gazdasági térképek segítik a könnyebb megértést.



Anyanyelvi könyvespolc - CD-ROM-on
Akadémiai Kiadó, Scriptum Kft
Ár: 10 000 Ft
Könyvbarát ár: 9000 Ft
Kódszám: 28-235

A CD-ROM világszerte hódít. Elég a tavalyi frankfurti könyvvásárra utalni, ahol egy hatalmas, háromszintes épület csak multimédia-újdonságokkal, -kiadványokkal volt teli. Az Akadémiai Kiadó sem akar lemaradni a világ mögött, ezért is hozza sorra forgalomba CD-szótárait, -lexikonjait a szegedi Scriptum kiadóval karöltve.
Ez a CD-lemez a következő, könyvalakban ismert kötetek anyagát tartalmazza: A magyar helyesírás szabályai, Helyesírási kéziszótár, Idegen szavak szótára, 14.000 szavas értelmező szótár.



Művészetek világtörténete (512 oldal)
Akadémiai Kiadó
Ár: 4480 Ft
Könyvbarát ár: 3580 Ft
Kódszám: 28-232

Ez a gyönyörű művészettörténeti kötet 1991-ben a világ legszebb könyve kitűntető címet nyerte el. Az őskori sziklafestményektől kezdve napjaink stílusirányzataiig az építészet, a szobrászat és a festészet legfontosabb korszakait mutatja be. Kőkori vadászok kultikus rajzai, híres - sőt hirhedt - művészek alkotásai elevenednek meg.



Molnár Miklós:
Videovarázs (124 oldal) Műszaki Kiadó
Ár: 1490 Ft
Könyvbarát ár: 1070 Ft
Kódszám: 37-157

Rendkívül aktuális témájú, videokamerával is megvalósítható fotó-, illetve filmtrükköket bemutató könyvet jelentetett meg a közelmúltban a Műszaki Könyvkiadó. Hivatásos operatőröknek, amatőr videósoknak és mindenkinek ajánlható, aki a téma iránt érdeklődik. A szerző tapasztalatai birtokában egyrészt bemutatja a különböző képmódosító előtéteket, szűrőket, másrészt megismertet egy sor kamera-, kombinált-, illetve világítási trükköt.



Pongó István:
A sakktaktika titkai
Medicina
403 oldal
Ár: 1550 Ft
Könyvbarát ár: 1240 Ft
Kódszám: 09-117

Aki ismeri a legegyszerűbb alapszabályokat, és átnézi a tömören megfogalmazott „egyensúlyi szemlélet" elvét, kellemesen szórakozva teheti próbára magát a könyv feladatainak megoldásával, s juthat jelentős tudás birtokába. Ha nem is válik Garri Kaszparovvá, Anatolij Karpovvá vagy éppen Portisch Lajossá, rengeteget fejlődhet... s mivel a sakk nem egyszerűen játék, sport vagy szórakozás, nemcsak az egyre gyakoribb győzelem érzését élheti át, hanem észrevétlenül fejlesztheti logikáját, figyelmét, elmebeli frissességét.

MEGRENDELŐLAP

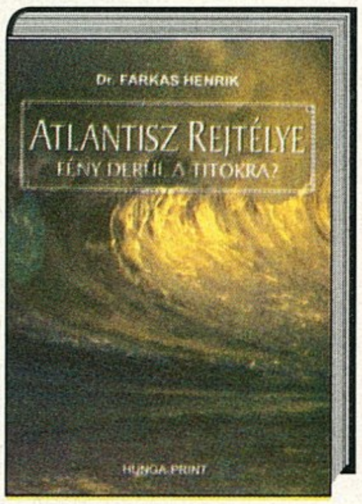
Kódszám	Cím	db	Könyvbarát ár
		Összesen:	

Neve: ....

Címe: ....

....
Aláírás

Kivágandó és beküldendő az alábbi címre:
Könyvbarát Kft. 1036 Budapest, Galagonya u.2/a
vagy faxon: (1) 188-2120; (1) 168-8267



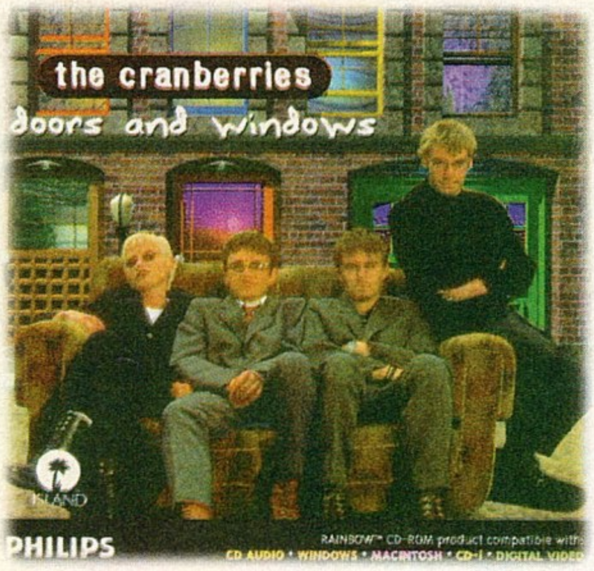
Dr. Farkas Henrik:
Atlantisz rejtélye
Hunga-Print
256 oldal
Ár: 2498 Ft
Könyvbarát ár: 1990 Ft
Kódszám: 38-161

Tizenegyezer esztendővel ezelőtt szörnyű katasztrófa történt. Egyetlen nap és éjszaka alatt játszódott le az egész: rengett a föld, háborgott a tenger, s Atlantisz, a földkerekség legműveltebb népe által lakott, csodálatosan gazdag és boldog sziget a tenger mélyére merült. Tudós szerzőnk élvezetes, mégis tudományos igényességű könyve megfejti Atlantisz rejtélyének jelentős részét, miközben sok kalandos történetben meséli el e legendás sziget históriáját, bukását.



Diák szó-kincs-tár
Dóm Kiadó
144 oldal
Ár: 790 Ft
Könyvbarát ár: 630 Ft
Kódszám: 80-002

Újszerű helyesírási segédkönyv! Végre nem kell az általános iskolás gyerekeknek a felnőtteknek szóló vaskos kötetekben „elveszniük", hiszen itt egy igazi segítőtárs, a SZÓ-KINCS-TÁR. Az első részben a diákok színes képek, hangulatos történetek és a hozzájuk tartozó szójegyzékek segítségével ismerkedhetnek meg a szavak jelentésével, használatával, helyes írásmódjukkal s az egyszerűbb fogalmazásokkal. A második rész igazi kincstár: több, mint 10 000 szó helyesírási szótára... mert EGY DIÁK SEM TUDHAT MINDENT!



The Cranberries

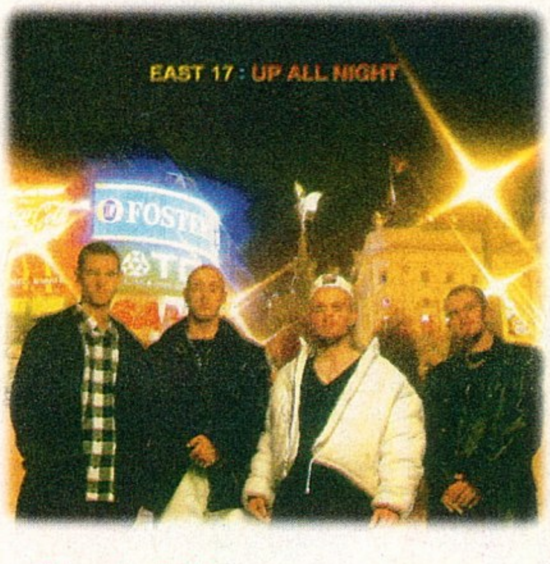
doors and windows

Írország már számos nagy nevet adott a világ rockzenéjének kezdve a U2-tól, egészen a szépsége folytán már-már a 'Kiskegyed' címlapjára kívánkozó Shane McGowanig és egykori bandájáig, a Poguesig. '94-től a szigetek új üdvöskét ünnepelhetnek, hiszen ekkor került fel először a slágerlistákra Zombie c. számával a Cranberries. Melankolikus, de alkalmasint dühös futamokba torkolló zenéjüknek, lírai szövegviláguknak, és nem utolsósorban különösebb hangterjedelemmel nem rendelkező énekesnőjük, Dolores O'Riordan sajátos énekstílusának köszönhetően azóta is töretlen népszerűségnek örvendenek világszerte.

A *doors and windows* címen megjelent új CD-jük számos meglepetést tartogat a rajongóiknak: egyrészt öt, eddig még nem publikált felvételt (köztük két koncertverzióval), másrészt pedig azt, hogy a lemezen multimédia-eszközökkel (CDi, multimédia PC vagy Mac) lejátszható anyag is helyet kapott.

PC-n egy Windows alkalmazásról van szó, amelyben az együttes társaságában bóklászhatunk egy épületben, ahol a különböző tárgyakra clickelve különféle Cranberries-ereklyékhez juthatunk. Ezek közül elsődleges fontosságúak természetesen a lámpák, amelyek le/felkapcsolgatásával igen jól telik az idő... A kissé ósdi külsejű CD-lejátszóknál meghallgathatjuk az audio rész öt számát, de itt digitalizált formában (gyengébb hangminőségben). Egy rakás tárgy funkciója rendszerint utal már az ott található eseményekre: az utazóbőröndben például egy koncertturnén készült videofelvételeket, míg a mellette levő cuccban egy interjú részleteit nézhetjük meg. A nappali könyvespolcán levő fotóalbumokban a Cranberriesről készült fotókat illetve újságkivágásokat találunk, a Songbook pedig húszegynéhány számuk szövegét tartalmazza egy rövid zenerészlet kíséretében. Ezek persze csak a nagyobb egységek, általában minden berendezési tárgyhoz van a banda valamelyik tagjának valami kommentárja, különös tekintettel Mike Hoganre, aki a legváratlanabb helyeken megjelenve biztosít bennünket a Guiness sör iránti soha nem múló rajongásáról. Miután jól kibóklásztuk magunkat, a kocsmában bevonulhatunk a függöny mögé, ahol megnézhetjük, hogy hogyan játszotta a banda a Woodstock'94-en a Zombiet.

A CD érdekes próbálkozás az audio és a multimédia CD-k összeboronálására, és nagyon remélem, hogy a jövőben is láthatunk hasonló produkciókat. Igaz ugyan, hogy egy öt számból álló CD-ért esetleg nem fog rajongani olyan Cranberries-rajongó, akinek nincs számítógépe - de nekem van.



East 17

up all night

Az East 17 különösen közel áll a szívemhez: közvetve bár, de nekik köszönhetem életem egyik legnagyobb élményét. Egyik ifjúsági magazinunk levelezési rovatába írt egy e:17-rajongó lány, aki megosztotta országgal-világgal, hogy a hálószobájában levő poszterről Mark *olyan* furcsán néz rá – majd érdeklődött, hogy lehetséges-e, hogy teherbe esett tőle? Oké. Ezek után igen nagy érdeklődéssel helyeztem a CD-játszóba a lemezt, már csak azért is, mert azt hittem, hogy csak az a két számuk van, amit félóránként lead mindegyik zenével foglalkozó rádió- vagy tévéadó. Most pedig itt van 13 (!) számuk! Egész kellemes meglepetés ért, hiszen a mostanában mindent elborító acidtechnoravetrancehouse (remélem, semmit nem hagytam ki a sorból) áradatban egy ennyire futtatott együttes producere melódiákkal (!) próbál operálni. Tiszteletre méltó. Azonkívül ezek a fickók – ha nagyon megfeledkeznek magukról – még énekelni is tudnak egy kicsit (de aggodalomra semmi ok: rendszeresen visszatérnek a monoton rapkliséikhez). A számok pedig (jobbára) rendesen meg vannak hangszerelve! Nahát. Csak látni ne kéne őket! Egyébként ezen a CD-n is van 'vadházasság': a Cranberries a multimédiát házasította az audio CD-vel, az e:17 pedig a konfekcióipart. A mellékelt füzetkéből ugyanis tetőtől-talpig felruházkodhatsz az együttes logojával díszített göncökből. Ezek ugyan egy kicsit távol állnak a nagyvilági elegenciától, de mivel a 'Rock és bugyogó'-mozgalom harcos aktivistája vagyok, én már erősen gondolkozom egy mindössze 25 dollárba kerülő alsóneműn. Olyan kis cuki...



love songs

Még egy világslágergyűjtemény a Polygram Hungary-tól, de most sajnos az eredeti előadóikkal. (Nem is olyan jók ám, mint a magyarok!) Csupa olyan dal, amit hölgytársaságban 'érzelemdús'-nak, férfitársaságban pedig 'szipogós'-nak titulál az egyszeri ember. Mindenképpen beszerzendő olyan alkalmakra, amikor egy pöttyet félénk lánnyal (van ám olyan is!) térsz meg hajlékodba. Egy kis hangulatvilágítás, egy pohárka Martini, és a CD a lejátszóba szavak nélkül is tudatják majd vele, hogy mégis mik a terveid vele a közeljövőben. (Dead Kennedys-szel is lehet kísérletezni, de azt saját tapasztalatból tudom, hogy az rendszerint menekülési reflexet vált ki.) 18 éven aluliaknál esetleg lehet próbálkozni az EAST 17-nel is, majd célzásként megemlíteni, hogy a 25 dolláros alsógatyádon az ő logojuk van. Szinte azonnali pozitív eredmény... Most, hogy ilyen szépen rendberaktam a magánéleteteket, Lionel Ritchie szavaival (Hello) búcsúzom tőletek a jövő havi zenei ámokfutásomig.

Suxx



TV-film slágerek 2.

Az 'átkos' rendszerben az állami lemezkiadó vállalatok tetemes bevételeket könyveltek el a jogdíj nélkül megjelentetett 'Világslágerek magyarul' c. nagyszabású zenei produkcióikkal, amelyek vonzereje nyilván magasröptű szövegeikben rejlett. Mostanában kitört a Szabadság, és ilyen gonosz jogsértések többé nem fordulhatnak elő. Magyar szövegeket nem írkálnak hozzájuk (ez nagyon pozitív), de azért lévén kurrens cikkek, a világ legnépszerűbb melódiáit még szívesen játszák magyar muzsikusok is – eredeti nyelven ('Világslágerek magyar akcentussal'). Mint a címe is mutatja, a CD a legismertebb filmmelódiákat gyűjtötte egy csokorba, immár második alkalommal. Már a nyitó darab (Sandokan) mindent üt! (Ezt ugyan egyszer már legyalázta a magyar rock többszörös Kawasaki (vagy valamilyen motor)-díjjal kitüntetett prófétája, a Neoton-família – de ez így még sokkal jobb). Felsorakozik még mellé a filmtörténet több nagyszabású alkotása, úgymint Baywatch, Kisasszony, Forsyte Saga, T.I.R., Tenkes Kapitány és a Tavasz tizenhét pillanata (oroszul! ták hárásó...). A legjobb persze a Káputmiforfájmimájbáge, ami a Különben dühbe jövünk zenéje akar lenni az én előadásomban (már folynak a tárgyalások egy bemutatkozó CD-mről): ez pont úgy szól, mintha egy cseppet illuminált orgonista játszaná valami vidéki lakodalomban. A filmtörténet említett darabjainak patinás társaságában nyilván kisebbségi komplexusban szenvedő a Volt egyszer egy vadnyugat meg a Jó, a Rossz és a Csúf. Nyilván ez a Morricone (vagy hogy hívják) nevű zenei sarlatán is belátná, hogy ő nem írta meg elég jól ezeket a zenéket, ha esetleg meghallaná a jelentősen feljavított verziókat. Egyébként már most repesve várom a következő részt. Rögtön lennének is hozzá ötleteim: a Zenthe felénekelhetné például a Szomszédokat (a Nemcsák lehetne backing vocals), a magyar Rambo (Usztics Mátyás) meg esetleg a Kisvárost. Én elvállalom a Dallast.

Játék 9

Mi volt az East 17 első slágerének címe?

A helyes megfejtések beküldői között három audio CD-t sorsolunk ki. (Meg esetleg egy alsónadrágot is.)

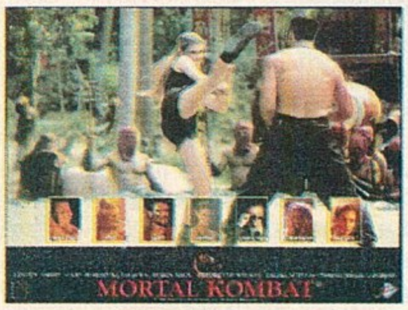
MOZGÓ KÉPEK

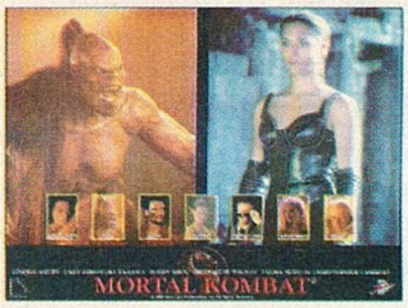
LEON A PROFI



Leon, a magányos bérgyilkos New Yorkban él. A szomszédjában lakó családot egy rendőrségi akció során lemészárolják, csak a 12 éves Mathilda marad életben. Leon megszánja a lányt és magához veszi. Idővel szinte elválaszthatatlanok lesznek, és a szenvtelen bérgyilkos úgy gondoskodik Mathildáról, mintha a saját lánya lenne. A rendőrség nagyszabású kommandósakció keretében készül megostromolni Leon lakását, aki akár élete árán is védelmezi a lányt...

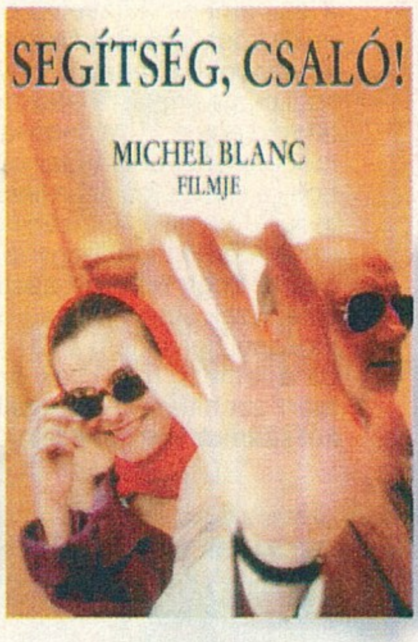
MORTAL KOMBAT





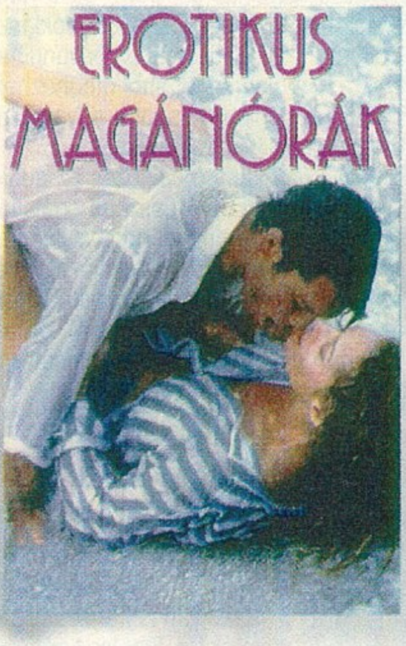
Az ördögien gonosz Shao Khan, természetfeletti erejével uralja a földön kívüli létet. Kedvesét Sindelt kit elveszettnek vél, úgy tűnik hiába keresi. Sindel királynő azonban feléledt és kegyetlen harcosként tér a Földre. A külső és földi tér közötti kapun Shao Khan az emberek testét és lelkét is a markában tartja. Gyilkos harcosai védelmezik birodalmát. De vajon lesz e valaki aki szembeszáll velük...

SEGÍTSÉG, CSALÓ!



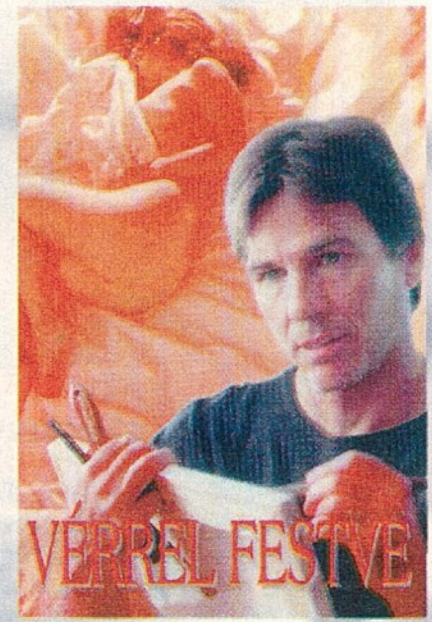
Michel Blanc legújabb filmjén dolgozik, amelyben a főszerepet a gyönyörű Bouquet-nak szánja. Az utóbbi időben másodszor jelenik meg nála a rendőrség, hogy meg nem történt dolgok miatt elvigye. Josiane Balasko tett ellene feljelentést, erőszakos nemi közösülés miatt. Miután Balasko visszavonta a feljelentést, Blanc elhagyhatja a börtönt. Carol elviszi vidéki házába. Itt értesülnek arról, hogy Michel Blanc legújabb kazettáját dedikálja egy áruházban. Odamennek és ekkor a népszerű színész szembe találja magát hasonmásával...

EROTIKUS MAGÁNÓRÁK



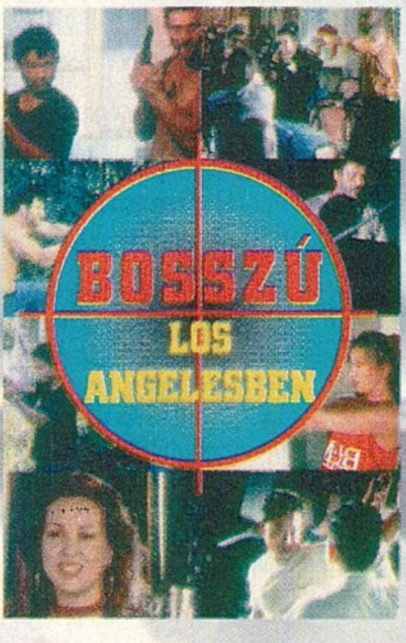
Lauren Hamilton, az egyik legmenőbb New York-i divatfotós Miamiba érkezik, ahol megrendelésre erotikus fotókat kell készítenie. A repülőtéren várja őt Raul, a sofőr, aki egy szempillantás alatt megtetszik Laurennek. A kezdeti félszegség után a férfi enged a csábításnak. Azonban hamarosan Miamiba érkezik Lauren férje is...

VÉRREL FESTVE



Tristan a modern művészvilág peremén él. A nem mindennapi fordulatot az életében egy nő hozza meg számára, a művészvilág kedvence, a pornográf fotókat készítő Angela. Mikor a hölgy felkeresi egy szóváltásból kifolyólag a festő heves felindulásában megöli. Egy tekintélyes galériatulajdonos, Tristan lakásában meglátván a véres vásznat, kijenlenti, a festményt értékesíteni tudná. A lecsúszott, meg nem értett festőt a hirtelen elismerés gyilkosságok sorozatára kézteti...

BOSSZÚ LOS ANGELESBEN



Michael Clin, a thaiföldi zsaru egy gyilkost üldözve a leszámolás szándékával érkezik Los Angelesbe. Hamarosan rájön, hogy az az ember, aki bérgyilkost küldött likvidálására, ugyanaz, akit Los Angeles legkíméletlenebb bűnözőkirályának ismernek...

A filmajánlat a Mokép és a Flamex támogatásával készült.





Játék 10

Mi volt annak a számítógépes játéknak a címe, amelyből először készült film?!

A helyes megfejtések beküldői között műsoros videokazettát sorsolunk ki.

AUTOMEX
CD CENTER
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.: 268-0885
Fax: 267-8546

FaxInform®
számítógépes adatbázis.
Az adatbázisból, a fax készüléke nyomógombjaival lekért információt, a rendszer elküldi Önnek. Az otthonról is bővíthető adatbázis korlátozás nélkül, ingyen használható éjjel-nappal. Többszáz ismertetővel, árlistával, akcióval várja Önt a FaxInform: 267-9916.
Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

KERESSEN, HOGY KERESSEN!
A magyar multimédia kultúra népszerűsítése érdekében cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k szponzorálását, kiadását és terjesztését.

Kedvezményes árakkal, bizományosi konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!



PC Trafik Bt
1077 Bp. Wesselényi u. 21.
Tel.:351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Továbbá széles választékban kaphatóak üzletünkben használt számítógép alkatrészek és komplett computerek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!

E-mail: automex@mail.datanet.hu
Friss információk a TXT. 682. oldalán.

ASTORIA ÜZLETHÁZ
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.
Tel.: 267-9461
Fax: 267-9463

Klubtagsági rendszer
Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezménnyel jár.
–A CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezmény adunk.
–Megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk.
–Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek,
–BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak
–Megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás

BitMEX BBS.
Tel.: 267-9918
Éjjel-nappal működő hálózat, amely több gigabyte terjedelmű programot foglal magába. Tartalma havonta változik. Érdemes hívni.

6 Nyelvű EURÓPA Szótár



Az év szenzációja!
– 6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol
– 300.000 szavas szókincs
– könnyen tanítható
– asszociációs készség
(a hibásan begépelt szavakat is fordítja)
– szöveget szavanként fordít
– minden gépen futtatható
– WIN 95 kompatibilis

Hamarosan megjelenik egy kiegészítő CD:
– további 120.000 szó
– angol és német kiejtés

Ebciklopédia



A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be képekkel, videofelvételekkel. Remek kikapcsolódást nyújt felnőttnek, gyereknek egyaránt.

– 90.000 szavas szöveges információ
– látványos kezelőfelület
– minden kutyáról fotók és videofilmek
– többnyelvű
– bonus játékot tartalmaz

Interaktív PUSzTA Sex



Humoros hangvételű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar puszta „szépségeit", egyórányi filmanyaggal, és rengeteg képpel. A lemez nyolc nyelvű Csak 18 éven felülieknek.

– 1 órányi mókás video
– 58' HiFi cigányzene
– sok-sok fotó
– 8 választható nyelv
– 2 bonus játék
– eredeti gulyás recept
– WIN 95 kompatibilis

CD-ROMtár 4



A CD-ROMtár 4. száma ismét tartalmazza számos program játszható demóját, egy teljes magyar nyelvű CD-ROM katalógust és ezer más meglepetést,

NRG



Lendületes zene egy fiatal zenekartól új, szokatlan formában. A remek zene mellett számos játékot is találunk a lemezen

Barangolás az állatvilágban



Gyönyörű színes, képes, hangos állat-enciklopédia magyar nyelven. Minden korosztálynak ajánlott.

The Need for Speed



A legszenzációsabb autóverseny, amit csak láttak. Egy valódi pilóta éberségét követeli a játék.

Z



Izgalmas stratégiai játék. Próbálja ki Ön is, nem fog csalódni.

Command & Conquer



A DUNE 3. részének is tekinthetjük ezt a harci stratégiai játékot. Az előző rész méltó folytatása.

Road Rash



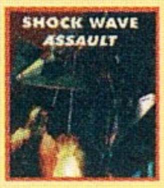
Itt az új motoros őrület. Már nem elég csak az útra figyelni, verekedni is kell, és nem akárkivel!

Stonekeep



Egy újabb szerepjáték, melyben szörnyekkel, csontvázakkal és egyéb félelmetes lényekkel kell megküzdeni.

Shock Wave Assault



Idegen lények támadják meg a jó öreg Földet. Akadályozuk meg őket gonosz szándékaikban.
Sci-Fi rajongóknak.

3D Atlas



Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.

LBA II



Little Big Adventure 2. része. Az előző részben megismert aggresszív kaland folytatódik, még több logikát igényelve.

Panic in the Park



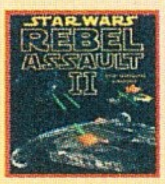
Interaktív filmszerű játék, rejtélyes gyilkosságokat kell kinyomozni, csak magunkra számíthatunk.

Encarta 96



A Microsoft ezúttal sem tagadta meg önmagát. Új év, új Encarta és Cinemania. A szokásos színes, változatos enciklopédia, kibővített anyaggal.

Rebel Assault II.



Végre itt van a régóta várt népszerű játéknak a második része. Az időközben 2 CD-re terebélyesedett játék újabb izgalmas pályákon teszi próbára ügyességünket.
Szárnyallhatunk X-Wing, Y-Wing, B-Wing típusú gépekkel, vagy akár híres Millenium Falcon-nal

Actua Soccer



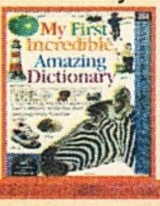
Valószinüleg a legtökéletesebb foci játék, ami valaha is készült PC-re. A remek 3D-s grafika, a legkülönbözőbb kameraállások, SVGA felbontás teszi hihetetlenül élethűvé a játékot. Az általunk vezérelt játékos cselezhet, passzolhat, kapura lőhet. Joystickkal, Control Pad-del, vagy billentyűzettel irányíthatjuk az eseményeket.

The Dig



Egy izgalmas űrkaland Steven Spielberg és Sean Clark közreműködésével.

My First Incredible Amazing Dictionary



A Dorling Kindersley a világ egyik leglátványosabb könyv és CD kiadója. Ez a CD a kisebb gyerekek általános ismereteit hivatott fejleszteni.

Screamer



Nincs Karácsony őrült autósok nélkül.
Csatlakozz hozzájuk!!!
Látványos , gyors, és hátborzongatóan veszélyes autóversenyek győztese lehetsz.

Wing Commander IV.



A játék „A szabadság ára" alcímet viseli. Ismét feltűnnek az eredeti szereposztásból ismert szereplők, így pl. Blair -Mark Hamill alakításában. Látványos videoklippek, többszörös választási lehetőségek, űrcsaták, lázadók és kalózok teszik próbára képességeinket.

Hexen



A Heretic második részének is nevezett játék, a Doom fantasy-változata. Szerepjátékhoz hasonlóan ebben is találkozhatunk lángkardokkal, és ronda szörnyekkel.

Fatal Racing



Autóverseny életre-halálra. 30 méteres ugrásokkal, ütközésekkel, repülésekkel, lupingokkal és dugóhuzókkal kell küszködni. Felhasználóbarát új interfész. A hálózati opcióval akár 16 játékos is versenyezhet egymással. Komputer vezérelt ellenfelek ellen kell versenyezni, akik állandóan hátráltatnak. Valódi 3D effektusok, virtuális kameraállások. Osztott képernyő a 2 emberes játékhoz.

EF 2000



Itt nincs mentség, hisz minden a rendlkezésedre áll ahhoz, hogy az ellenséget megsemmisítsd.

MULTIMÉDIA TARTOZÉKOK

Sound Blaster ASP oem 14.990,-
Media Vision SCSI 7.190,-
Gravis Ultrasound Max 23.900,-
Aktív hangfal 2x40W 9.900,-
Aktív hangfal 2x4W 2.990,-
Panasonic 4x speed CD-ROM . . 22.800,-
Sony 76E 4x speed CD-ROM . . Hívjon!
Nakamichi 7 -es jukebox 44.000,-
Írható CD TDK 640 MB 1.390,-
Írható CD Kodak 640 MB 1.390,-
Írható CD Kodak 200 MB 1.290,-
Fast Movie Machine +MJPEG+szoftware 128.000,-

HP & CANON

Eredeti tonerek, tintapatronok kis- és nagykereskedelme. Kedvező árak! Teljes termékskála. Termékmanager: Sáfrány Péter

KODAK PCD 960

Hordozható PhotoCD lejátszó
43.000,- Ft+Áfa

HITOMI CD-I PLAYER

CD-I, Video CD, Audio CD, Karaoke lejátszására alkalmas, Dolby SRS hang, távirányítóval
80.000 Ft +Áfa

VIRTUÁLIS SISAKOK

3D MAGIC PC VR szemüveg 37.000,-
3D Theatre VR szemüveg 32.000,-
CYBERMAXX VR sisak 169.000,-
VFX 1 VR sisak 180.000,-

PD/CD-ROM

A többször írható CD technológia mely forradalmasítja a multimédiát.

Müszaki paraméterek:
– Kapacitás: 650 MB
– Adatávitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)
– CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis
– Külső kivitel, SCSI vezérlővel, szoftverrel
Bevezető áron most 180.000 Ft +Áfa

SONY CD-ÍRÓ

Müszaki paraméterek:
– 1 MB puffer
– Adatávitel: 300 kB/sec.
– Elérési idő: 300 ms
– CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD
– Caddy-s
SCSI vezérlővel, író szoftverrel, belső kivitelben
Bevezető áron most 239.900 Ft +Áfa
Egyedi konfigurációban is megvásárolható (pl. külső házban).

Az árak az áfát nem tartalmazzák! Az árak változtatási jogát fenntartjuk!

PILOT COMP

ALAPLAPOK

UMC 486/ 0 cache + SX40 CPU	14 500
GA 486/256 ISA/PCI 3.5V	18 900
SY5TC2586 P133/PCI/IDE+/2S,P/ INTEL	33 500
GA 586/256 PCI ISA PENTIUM	30 800

MEMÓRIA

256KB DIP	820
4 MB SIMM 9/32/36 BIT	15 300
8 MB 36 BIT	32 800
16 MB 36 BIT	58 000
32 MB 36 BIT	115 600

PROCESSZOROK

486 DX2/66 CYRIX (4V)	3 500
486 DX4/100 INTEL	14 500
486 DX4/100 AMD	12 950
INTEL PENTIUM 90	35 500
INTEL PENTIUM 100	42 500

MONITOR VEZÉRLŐK

S3 805 1MB VL BUS	12 800
S3 TRIO64 1MB PCI BUS	16 500
Diamond StealthSE S3 TRIO732 1MB PCI	22 500
Diamond Stealth64Video2121 1MB EDO PCI	29 900
Diamond Stealth64Video 2MB VRAM PCI	54 900
Diamond EDGE 1MB	46 900

WINCHESTEREK

AT BUS

540 MB CONNER	26 700
850 MB QUANTUM	29 800
1.3 GB QUANTUM	38 000

SCSI

1 GB QUANTUM	38 000
2 GB QUANTUM (2év gar.)	92 000
4 GB QUANTUM (2év gar.)	132 500

FLOPPY DRIVE

1.2 FDD.	6 300
1.44 FDD.	4 200

HÁZAK

BABY CAS 509D	6 100
MINITORONY CAS 302	6 200
NAGYTORONY CAS 105D	11 000

BILLENTYŰZET+EGÉR

101 BTC US SX	2 200
102 MAGYAR	2 200
GENIUS EASY MOUSE	1 200
MICROSOFT OEM	4 300

BOTKORMÁNYOK

TAC1+	1 595
MY JOYSTICK	1 815
ANALOG EDGE II	1 815
NIGHT FORCE	2 030
FX 2000	2 860
FX 3000	3 960
F-15 E	5 500
G-FORCE	6 800

GRAVIS BOTKORMÁNYOK

Gravis Analog	4 200
Gravis PC Pro	5 900
Gravis Firebird (Programozható)	10 900
Gravis Phoenix (Programozható)	16 900
Gravis Gamepad	4 200
Gravis Gamepad+FIFA Soccer	6 900

KIEGÉSZÍTŐK

MOUSE TRAC	2 580
GAMEPORT 2000 PLUS	3 000

CD-ROM

IDE

PANASONIC CR581 4X IDE	19 900
CD ROM ATAPI 2x (SONY V. SANYO).	11 000
PANASONIC CR562 2X+VEZÉRLŐ	10 900
SONY 77E 4x IDE	21 000

SCSI

PANASONIC CR 503 SCSI 2X	19 800
SONY CDU-76-S SCSI 4X	29 900

MODEMEK

14400/14400 VFC KÁRTYA	12 000
28800/14400 VFC/V.34 KÁRTYA	23 000

HANGKÁRTYÁK, HANGFALAK

SOUND BLASTER 16 OEM IDE+Multi CD	13 000
E X T R A !	
OEM SB16+WaveBlaster 2MB ROM,+MIDI kábel SIMM RAM bővíthető 8MB-ra, IDE+Multi CD	**22 500.-**
SOUND BLASTER AWE32 Value	24 800
GRAVIS ULTRASOUND ACE	15 400
GRAVIS ULTRASOUND OEM	14 900
GRAVIS ULTRASOUND MAX	24 800
AKTÍV HANGFAL 2x12W	2 900 Ft/pár
AKTÍV HANGFAL 2x80W	8 500 Ft/pár
AKTÍV HANGFAL 2x100W	8 800 Ft/pár

MÁTRIX NYOMTATÓK

KX-P1150 9TŰ, 80 OSZLOP	21 800
KX-P1695 9TŰ 132 OSZLOP	65 890
KX-P2130 24 TŰ 80 OSZL. SUP. CSEND.	29 900
KX-P3626 24TŰ SZÉLES	81 400

MONITOROK

14" SVGA 1024*768 0.28 DPI, NI LR	37 500

CANON B.JET NYOMTATÓK

CANON BJ-30	41 500
CANON BJ-200ex	41 100
CANON BJ-230	64 600

ADAPTEC TERMÉKEK

AVA-1505 Altra TotalCD SCSI-KIT	10 400
AHA-1542CP ISA-SCSI	34 500
AHA-2825 VESA-SCSI KIT	23 600
AHA-2940 PCI-SCSI	40 500

MICROSOFT OEM TERMÉKEK

MS DOS 6.22	6 200
WIN 3.1	5 900
WIN FOR WORKGRUPS 3.11 US	11 500
WIN'95 US CD	16 800
WIN'95 US 3.5 FLOPPY	17 800
WIN'95 PAN-EURO CD	16 900

PANASONIC / TECHNICS

Kedvező áron vállaljuk Panasonic és Technics szórakoztató elektronikai termékek beszerzését. Ön katalógusunkból kiválasztja, mi pár napon belül szállítjuk!

EGYEBEK

Egérpad, különböző ábrákkal	232
CD tartó torony 18db. lemezhez	1 600

SOFTWARE

Napról-napra változó kínálatunkból válogathat! Kérjük érdeklődjön nálunk személyesen, vagy telefonon!

3M TERMÉKEK

1.44MB, DS, HD, Floppy, 10db.-os.	800

CD ÍRÁS

CD ÍRÁS rövid határidővel	2 800

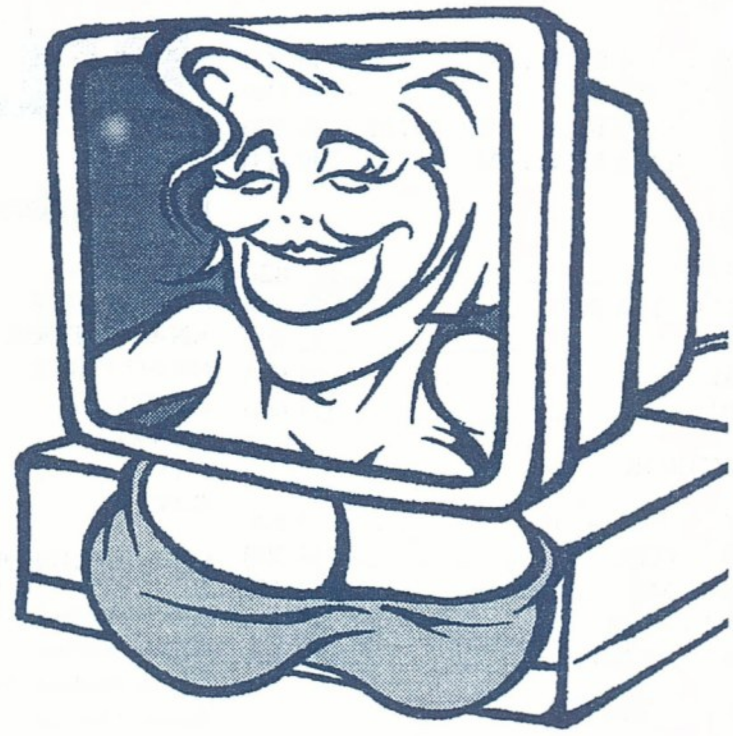
Sok minden nem fért el ebben a rövid listában. Ha ÖN keres valamit, akkor kérjük érdeklődjön telefonon vagy személyesen!

A fenti árak az ÁFA-t nem, de egy év telephelyünkön érvényesíthető garanciát magukban foglalnak.
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.
A fenti árak az üzembehelyezést, illetve a beszerelést nem tartalmazzák.

Pilot-Comp

1074 Budapest, Alsóerdősor utca 3.
Tel/Fax: 351-2338 Tel: (30) 427-086
Nyitvatartás: 10-18, szombaton 10-13
(1996.01.12.)

Mások által csinosnak mondott, független, magára és környezetére is igényes, káros szenvedélyektől mentes, hosszú távú, megbízhatóságon alapuló kapcsolatra vágyó, hűséges PC alkatrészek, megismerkednének saját baby, mini-, midi-, nagy-, torony házzal rendelkező tulajdonosukkal!



Néhányan, akik az IGAZIT várják:

"486-os alaplap vagyok, 3PCI, 4ISA buszom van, integrált MODE3-as, 4HDD-t kezelő IDE-vezérlőm. Szintén integrált FDD vezérlővel, 2db. 16550-es soros, 1db. kétirányú párhuzamos porttal rendelkezem. 256KB a Cache-em mérete, de TE 512KB-ra bővítheted! Nem csupán 486DX4/100-as processzorod, hanem a 120-as, 133-as AMD, illetve Cyrix 586-os CPU-d is igazi otthonra találhat nálam.
Elég **18,900,- Ft+ÁFA** és máris a tiéd leszek!"

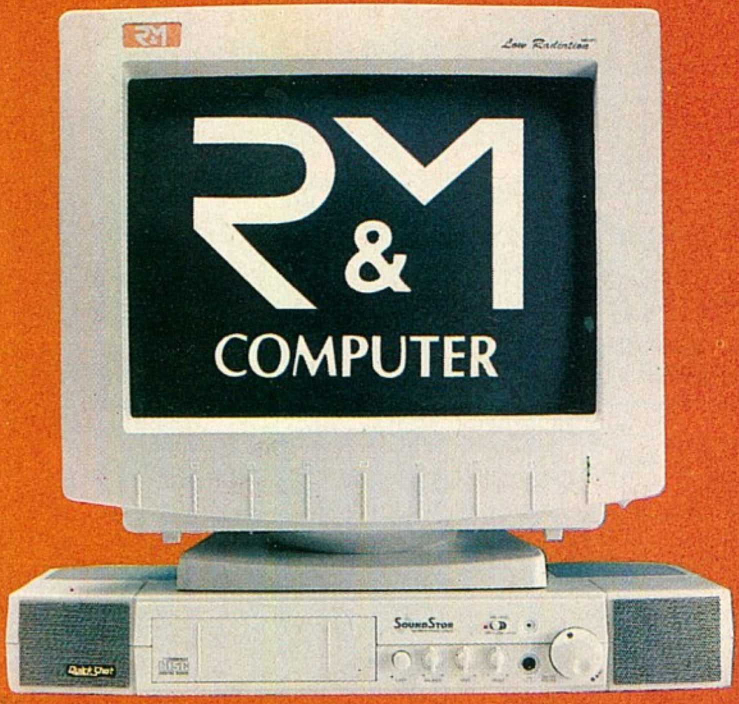
"Jó családból származó, - Quantum és Conner família - winchesterek keresik új otthonukat. Méreteink a következőek: Conner Etelka, derékbőség: 540MB, mellbőség MODE4. Quantum Trailblazer Piroska, derékbőség: 850MB, mellbőség MODE4.
Csak **26.700.-**, illetve **29.800.- Ft+ÁFA** kell és utána már senki nem állhat közénk!"

"A nevem SF16-VIP Soundforte, és SoundBlaster 16 kompatíbilis hangkártya vagyok. Rám bízhatod saját vezérlős Panasonic, Sony és Mitsumi, valamint bármilyen IDE vezérlős CD-ROM-od, én biztosan fogom a helyes úton terelni őt! Vibra16 és Yamaha OPL chipem van, így bízhatsz a kompatibilitásomban! Mostani szállásadóim sok régebbi és új játékkal, valamint Win95-el is teszteltek, és megbízhatónak tartanak. Ha kíváncsi vagy rám és ajánlóleveleimre, akkor hívd őket.
Ha szánsz rám **13.000.- Ft+ÁFA**-t, akkor hűséges, bár cseppet sem csendes társad leszek!"

"A szőke SF32-WAV várja hódolóit, a barna Roland MT-32-re, és a vörös General MIDI-re hasonlító (hasonlító értsd: kompatíbilis) barátnői társaságában. Különleges technikákra vagyunk képesek, nem okoz számunkra problémát ha SB16-ot akarsz a játékaidhoz. 2MB ROM-ból, 128 MIDI hangszert és 69 dobot tudunk elővarázsolni, közülük egyidőben egyszerre 32-őt szólaltatunk meg. Eszköztárunkba tartozik még egy MIDI kábel is. Ha mindez nem volna elegendő a számodra, akkor max. 8MB RAM-ot is társíthatsz hozzánk, 9-bites SIMM modul képében. Vezéreljük bármilyen IDE, valamint a Panasonic, Sony, és Mitsumi CD-ROM-od.
Mindezt megkaphatod **22.500.- Ft+ÁFA**-ért! Jelige: Egy mindenkiért, mindenki egyért!"

PILOT COMP

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3. Tel: 351-2338 Fax: 142-0051



3 év garancia!

Kívánság szerinti konfiguráció összeállítását vállaljuk.

- *486SX-40MHz 4MB/540MB HDD/ISA .... 77.452,- Ft*
- *486DX2-66MHz 4MB/540MB HDD/VLB vagy PCI .... 93.162,- Ft*
- *486DX2-80MHz 4MB/540MB HDD/VLB vagy PCI .... 94.362,- Ft*
- *486DX4-100MHz 4MB/850MB HDD/VLB vagyPCI .... 105.362,- Ft*
- *486DX4-120MHz 4MB/850MB HDD/VLB vagy PCI .... 107.362,- Ft*
- *Pentium 75MHz Intel Triton/8MB/1.2GB HDD/PCI .... 151.832,- Ft*
- *Pentium 90MHz Intel Triton/8MB/1.2GB HDD/PCI .... 164.182,- Ft*
- *Pentium 100MHz Intel Triton/8MB/1.2GB HDD/PCI .... 174.282,- Ft*
- *Pentium 120MHz Intel Triton/8MB/1.2GB HDD/PCI .... 184.282,- Ft*
- *Pentium 133MHz Intel Triton/8MB/1.2GB HDD/PCI .... 215.282,- Ft*



MONITOROK:

- R&M 14" mono SVGA L/R .... 12.900,- Ft
- R&M 14" color SVGA L/R NI .... 35.900,- Ft
- GVC 15" color SVGA L/R NI .... 48.800,- Ft
- GVC 17" color SVGA L/R NI .... 89.900,- Ft
- GVC 14" color SVGA L/R NI .... 35.900,- Ft

CD-ROM ÉS CD ÍRÓK:

CD-ROM drive 2x seb. SANYO SCSI-2 .... 17.900,- Ft
CD-ROM drive 4x seb. PANASONIC IDE .... 22.900,- Ft
CD-ROM drive 4x seb. TOSHIBA SCSI-2 .... 36.900,- Ft
CD-ROM drive 5x seb. ACER IDE+audio cable .. 23.900,- Ft
CD-ROM audio + adatkábel .... 800,- Ft
PLASMON CD-ROM író, külső dupla seb. .... 309.000,- Ft
YAMAHA CD-ROM író, belső 4x seb. .... 398.000,- Ft
YAMAHA CD-ROM író, belső 4x seb. .... 419.000,- Ft
A fenti írók a GEAR multisession programmal vannak ellátva!
GEAR multimédia software felára: .... +60.000,- Ft

FAX-MODEMEK:

BEST DATA 9624 F+QLII WIN/DOS .... 4.490,- Ft
BEST DATA 9624 FP pocket (külső) .... 9.990,- Ft
GVC 1114 belső 14.400 bps, MNP5 .... 13.950,- Ft
GVC 1114 külső 14.400 bps, MNP5 .... 16.950,- Ft
GVC 2880 belső 28.800 bps, MNP5 .... 28.500,- Ft
GVC 2880 külső 28800 bps, MNP5 .... 29,900,- Ft

HANGKÁRTYÁK / MPEG KÁRTYÁK

QuickShot 832 16 bites hangkártya MCD .... 6.900,- Ft
ACER ESS688 16 bites hangk. IDE + CD lemez ..... 7.890,- Ft
SP260 wave table bővítés (General MIDI) .... 8.800,- Ft
ACER DCS-509 hangk. (SB+wavetable) .... 12.880,- Ft
MPEG-C CUBE dekóder (Real Magic komp.) .... 35.900,- Ft
Real Magic MPEG dekóder .... 32.900,- Ft



AKTÍV HANGDOBOZOK:

Power Beat 2x5W aktív hangdoboz .... 2.200,- Ft
SP-100 beépíthető aktív hangszórópár .... 3.900,- Ft
LS-100 beépíthető aktív hangszórópár .... 3.900,- Ft
MSP-88 60W aktív hangdoboz (220V) .... 5.800,- Ft
Media Myth 80W aktív hangdoboz .... 7.990,- Ft
QuickShot QS-817, CD tartó .... 8.900,- Ft

A fenti árak a forgalmi adót (25%) nem tartalmazzák!

Megrendelőlap

Szeretném megrendelni Önöktől a következő hardver eszközöket .... Ft+ÁFA értékben:
....
....

Szeretném megrendelni Önöktől a következő CD-ket .... Ft+ÁFA értékben:
....
....

Név: ....
Cím: ....

MIXIM
SZÁMÍTÁSTECHNIKA

Üzlet: 1085 Budapest, József krt. 36.
Üzlet és szerviz: 1092 Budapest, Erkel utca 13/A.
Tel.: 217-8762, 217-9347, 218-5144, FAX: 218-5099
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek 9-18 óra